Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 70 - APRILE 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Falcone, Luca Raffaelli, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Io non kapisko la gente che non ci piacciono i krauti. **K**

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore tra un ragazzo e una dea?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

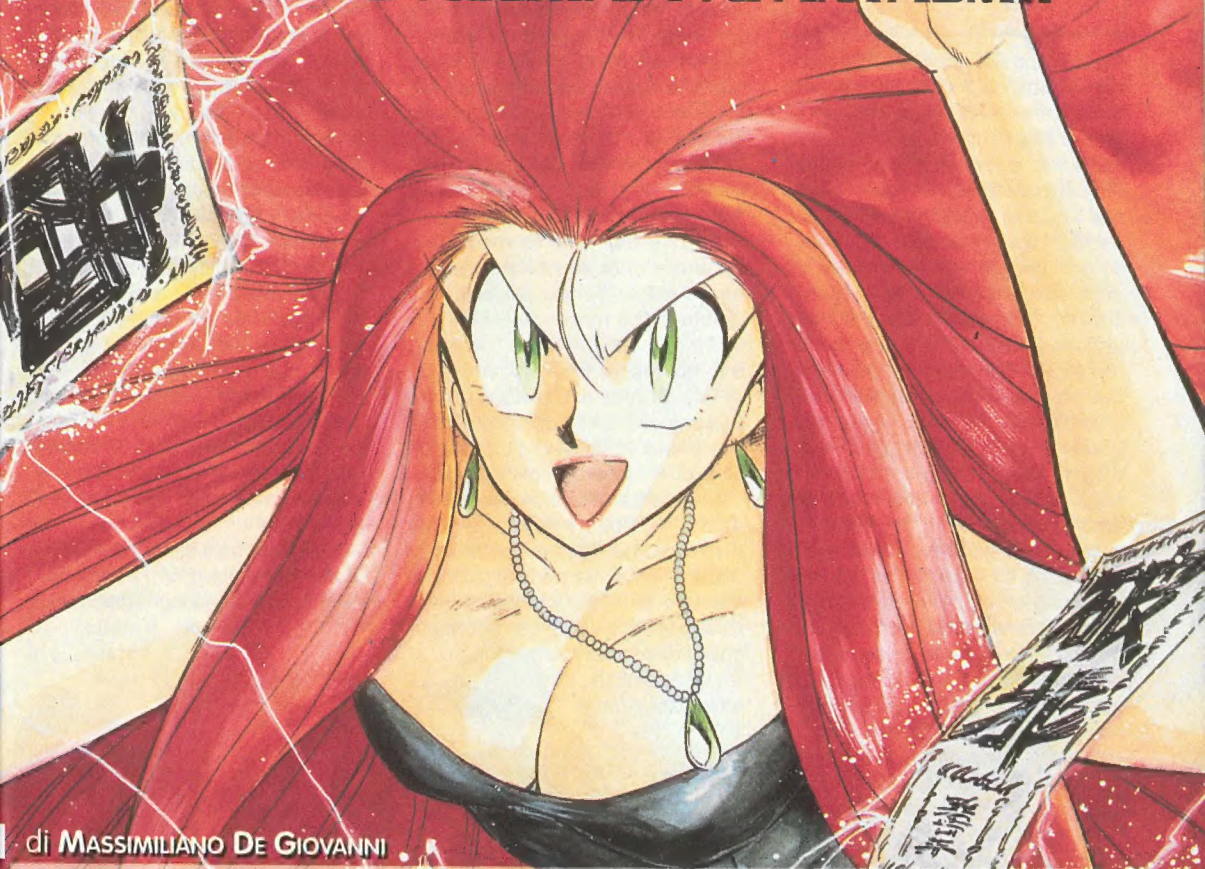
OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene... pur non credendo assolutamente a nessuna di queste cose!

...E NON E' FINITA QUI!

Il mese prossimo tocca a **Exaxxion**, che segna il ritorno di Kenichi **"Gun Smith Cats"** Sonoda sulle pagine di **Kappa Magazine**! E soprattutto, segna il ritorno del bravissimo autore alla fantascienza d'azione, il suo primo grande amore che lo lanciò tra gli astri del manga e degli anime con **Bubble Gum Crisis** e **Gall Force**. E dato che **Office Rei** sembra proprio aver incontrato i vostri gusti, dopo il lunghissimo episodio pilota che si conclude questo mese, abbiamo deciso di tradurre in italiano l'intera serie, che dal mese di giugno riprenderà proprio su queste pagine. Nel frattempo godetevi (in maggio) il pilota di **Exaxxion**, 48 pagine di "Independence Day" in manga-style!

TAKASHI SHIINA

NON SOLO ACCHIAPPAFANTASMI!

di Massimiliano De Giovanni

Tra grandi clamori e onori di copertina, la redazione di "Shonen Sunday" ha festeggiato da ormai qualche mese l'uscita del trecentesimo episodio di **Ghost Sweeper Mikami**, ma tra un anno esatto Takashi Shiina potrà godersi un secondo meritatissimo brindisi: il suo sodalizio con la casa editrice Shogakukan dura infatti dal lontano 1989, quando l'autore tentava la scalata al successo destreggiandosi tra strip umoristiche ed episodi dal taglio comunque brillante. Classe 1965, Shiina approda nel mondo del fumetto già ventiquattrenne e fatica a conquistarsi le simpatie del pubblico, tanto che i suoi primi racconti rimarranno storie uniche e difficilmente serializzabili. Mentre **Kyouikku Teki Shido** (Comando dell'educazione) fa capolino su "Shonen Sunday" tra l'aprile e il novembre del 1989 – e più precisamente sui numeri 14, 27, 30, 37, 40 e 41 della rivista –, le pagine del settimanale saranno scosse nell'agosto dello stesso anno da **Android ni Kanpai** (Cin Cin all'androide), dove troviamo un ragazzino alla disperata ricerca di un robot dalle sembianze femminili. Un plot semplice e prevedibile, in mano ai cliché del genere umoristico, che mette a confronto un giovane sognatore e un automa dal funzionamento alquanto discutibile: il protagonista risparmia ogni soldo possibile per riuscire a comprarlo, ma una volta scaduta la garanzia il modello smette di funzionare.

Nei mesi successivi Shiina lavora con grande entusiasmo a uno dei suoi manga più riusciti, anche se la serie

– pubblicata dall'aprile del 1990 sempre su "Shonen Sunday" – si arresta bruscamente al terzo episodio: **Pocket Night** rappresenta il tentativo dell'autore di muoversi nella commedia adolescenziale, ma soprattutto la sua voglia di rivitalizzare un genere narrativo che in Giappone vede spesso protagonisti una bambina e un buffo animaletto parlante. In questo caso la storia ruota su Ayumi Odagiri, una studentessa della scuola elementare orfana della madre, che si occupa delle faccende domestiche e naturalmente del padre. Il co-protagonista è una vera rivelazione, in quanto è una cavia sottoposta a esperimenti segreti che fugge dal laboratorio in cui era prigioniera in seguito a un incidente. Muramasa è intelligente ed è persino in grado di parlare, ma non ha una casa in cui vivere: l'incontro con Ayumi non è dei migliori – non è facile avere rapporti con un topo parlante –, ma i due faranno presto amicizia, e la ragazzina deciderà di prendersene cura. A complicare la vita dei nostri eroi entra poi in scena la dottoressa Hisumochi, intenzionata a riacciuffare il topo fuggitivo per portare a termine un esperimento segreto, anche se la sua apparizione è piuttosto marginale. Nell'agosto del 1990 esce il secondo capitolo di **Pocket Night**, e l'azione si sposta nel ristorante di un amico di Ayumi: la madre del ragazzo, dispiaciuta per la situazione familiare della protagonista, invita la giovane a cena. Per Ayumi la donna diventa presto come una seconda madre, e questa affettuosa amicizia scatena una folle gelosia in Muramasa: quando la donna viene ricoverata in ospedale e Ayumi corre da lei preoccupata, il topo da laboratorio decide di fuggire di casa. Al suo ritorno la protagonista trova un biglietto di Muramasa che annuncia la sua dipartita, ma la ragazzina si accorge subito che il suo ospite è in realtà nascosto in soffitta: Ayumi prepara così la torta preferita di Muramasa fingendosi affranta dalla fuga dell'amico, e lui esce allo scoperto, commosso dalle parole di Ayumi e inebriato dal profumo del dolce. Tutto sembra tornare alla normalità, ma in chiusura di episodio torna in scena la dottoressa del laboratorio, ancora sulle sue tracce di Muramasa.

Prima di chiudere l'anno con il terzo e ultimo episodio di **Pocket Night**, Takashi Shiina firma una storia breve profondamente legata al costume nipponico: **Nagai Wakare** (Il lungo saluto) è ambientato durante la festa d'autunno e ha per protagonista la giovane Kayoko, che vende portafortuna in un tempio giapponese. Un mistero è pronto a prendere il sopravvento sulla storia: dietro al tempio c'è infatti una vecchia costruzione che pare interessare molto a un professore di storia antica. Mentre i protagonisti mostrano l'edificio al visitatore, una divinità chiamata Doguramagura prende improvvisamente vita ed esce allo scoperto assieme allo spirito di Miko (termine che indica la vergine del tempio). Miko dona a Kayoko una fascia perché la ragazza possa prendere il suo posto, mentre il professore tenta disperatamente di catturare Doguramagura: la storia si chiude in maniera piuttosto prevedibile con l'arrivo un'altra Miko, che accompagna la divinità nel suo mondo.

Tra un fumetto e l'altro arriva così Natale, e il nostro autore decide di festeggiarlo con una storia di **Pocket Night** che si consumerà sotto la neve. La dottoressa del laboratorio è stata licenziata e si è trasferita a lavorare nello studio medico della scuola di Ayumi. Come se non bastasse, entra in scena anche il serpente Nagamitsu, fuggito anch'esso dal laboratorio, che sriscia fin dentro l'istituto per cercare Muramasa. Quando il topo vede il serpente nell'aula ha subito paura, e chiama Ayumi per fuggire in salvo: la proverbiale furbizia dei serpenti spinge Nagamitsu a entrare nella borsa di Ayumi, in modo da raggiungere senza problemi la casa della ragazza. Di notte Nagamitsu si muove alla ricerca di Muramasa, lo trova e i due combattono sotto la neve, dove il serpente morirà di freddo.

Se le storie sopra descritte sono raccolte dalla casa editrice Shogakukan nel primo volumetto della miniserie **Shiina Hyakkaten** (Grande Magazzino Shiina), negli ultimi due è **Rappa SS** (Security Service Rappa) a farla da padrone. La miniserie in sei atti, serializzata dal luglio del 1990 al febbraio del 1992, ha inizio con l'elezione di un capoclasse: Seikou Inou non è né bravo, né bello, e non può nemmeno sperare di avere il consenso dei suoi compagni di scuola. Come mettere fine a tanta disperazione e avere successo nella vita? Basta avere a disposizione due ninja venuti da un altro tempo, da sempre al servizio della propria famiglia! I ninja Yougan e Hyouga Rappa sono fratello e sorella, e il

loro compito è quello di prendersi cura di Seikou: il fatto che il ragazzo sia piuttosto imbranato complica alquanto la faccenda, e i due sono costretti a seguirlo ovunque, scuola compresa, per sorvegliarlo e proteggerlo. Chiunque dica qualcosa contro Seikou viene minacciato o colpito dai due, sia esso uno studente o un pericoloso mafioso a cui il protagonista rompe accidentalmente il vetro della macchina. Che al ragazzo questa situazione non piaccia si capisce anche nel secondo episodio, ambientato durante l'ora di ginnastica. Seikou non è un tipo sportivo, e il Dodgy Ball non fa proprio per lui: Yougan e Hyouga insegnano così al ragazzo una tecnica speciale, ma la forza sprigionata dal colpo è talmente forte da abbattere addirittura un muro, e per questa ragione Seikou non vuole ovviamente usarla. Anche il terzo episodio vede Seikou alle prese con l'ora di ginnastica, e più precisamente con il salto della cavallina. Per superare la prova, Hyouga sfrutta le sue tecniche ninja ed entra in una marionetta di legno in tutto e per tutto simile al protagonista, e così va a scuola spacciandosi per Seikou. Le differenze tra l'originale e l'impostora si notano immediatamente: abile in tutte le materie, Hyouga si diverte tanto nella parte da non voler più abbandonare la marionetta, e Seikou cade nella più profonda depressione. Yougan decide così di distruggere la marionetta per porre fine alla storia. Procedendo nella lettura del manga scopriamo come le due guardie del corpo possano essere anche pericolose, specialmente quando mettono in pratica antiche ricette ninja contro il raffreddore. Nel quarto episodio Seikou è influenzato, ma trova l'energia per scappare pur di non prendere la medicina preparata da Yougan e Hyouga. Il ragazzo si nasconde nelle fognature, ma Hyouga lo trova e tenta di infilargli la medicina in bocca, mentre sbuca fuori un coccodrillo che costringe entrambi alla fuga. Tocca così a Yougan tentare di dare medicina al giovane, ma nella lotta è il coccodrillo a ingerirla per errore. L'animale muore sul colpo: l'intruglio era troppo forte e Seikou ha rischiato davvero il peggio. Per lo spavento il ragazzo guarisce all'istante, non prima comunque di aver attaccato il suo raffreddore alle due guardie del corpo.

Per cercare di rendere più popolare la serie, Shiina tenta la carta del sentimento concedendo a Seikou l'amicizia della bella Natsuko, un nuovo personaggio destinato a svilupparsi meglio nel sesto e ultimo episodio di **Rappa SS**. Al ritorno da scuola, i due ragazzi trovano un cagnolino abbandonato in una scatola: Natsuko vorrebbe portarlo a casa, ma la madre non vuole tenerlo perché una volta cresciuto diventerà troppo ingombrante. Natsuko non vuole portare il cucciolo al canile, e così chiede aiuto a Yuogan e Hyouga: grazie a una tecnica ninja il primo fa in modo che l'animale rimanga sempre piccolo, mentre la seconda entra nel corpo di un mafioso appena uscito di prigione e raggiunge il locale della famiglia di Natsuko per una rapina. Reso aggressivo da Yougan, il cagnolino uccide il mafioso salvando la vita alla madre di Natsuko: ora che è un eroe potrà rimanere per sempre con la sua nuova padroncina. **Rappa SS** si conclude con un episodio che celebra il giorno di San Valentino: a scuola le ragazze hanno tutte un cuore di cioccolata da regalare al ragazzo che amano, ma nessuno è destinato ovviamente a Seikou. Hyouga cerca di consolare il suo protetto con un bacio, ma lui non è contento, dal momento che le attenzioni delle sue compagne di classe sono tutte per l'atletico Oda. Mentre torna a casa con Natsuko, una cioccolata cade dallo zaino della ragazza: quando Seikou la vede spera che sia

per lui, ma Natsuko frena gli entusiasmi dell'amico, e nella discussione il dolce cade dal ciglio della strada. Mentre la ragazza scappa via, Seikou si fa aiutare da Yougan per recuperare la cioccolata, e nella ricerca i due finiscono rinchiusi in un camion freezer. Liberato da Hyouga, Seikou torna a casa e telefona a Natsuko, che lo invita ad aprire la confezione: il ragazzo può ritenersi soddisfatto, dal momento che sulla cioccolata c'è proprio il suo nome.

Se è nell'autunno del 1991 che Takashi Shiina incontra finalmente i gusti del pubblico con **Ghost Sweeper Mikami** – all'epoca le storie di acchiappafantasmi erano particolarmente di moda –, non dobbiamo dimenticarci di alcune storie brevi pubblicate tra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta.

All that gag, del 1989, ha come sfondo il mondo del teatro: Yukari Fujimoto frequenta il terzo anno del liceo, e non ha nessuna intenzione di recitare nella compagnia comica del padre. La ragazza non si sente assolutamente un'attrice, e vuole iscriversi all'università per vivere come una normale ragazza. Tutto andrebbe per il meglio se gli attori della compagnia sapessero recitare e se il pubblico non disertasse per questa ragione gli spettacoli: il padre di Yukari crede che la figlia abbia talento e la costringe così a un faticoso doposcuola per coprire i ruoli più disparati. E' proprio durante un'esibizione che la ragazza viene notata da Keisuke Aikata, un ragazzo che frequenta il primo anno nel suo stesso liceo: il sogno del giovane è quello di recitare in un ruolo comico in coppia con Yukari, ma la protagonista non vuole sentire ragioni. L'happy end non mancherà quando Keisuke si troverà a sostituire un attore della compagnia Fujimoto, debuttando proprio assieme a Yukari: il successo è immediato, e la ragazza deciderà finalmente di seguire le orme del padre. Di minor effetto dal punto di vista narrativo, **Marichan Tasukete** (Aiutami, Marichan) vede Shiina improvvisarsi alla regia di una storia poliziesca assolutamente anacronistica, pubblicata nel maggio del 1990 ancora su "Shonen Sunday". Il padre di Mari Anderson (o Marry, come vorrebbe la traslitterazione dai katakana) muore in un conflitto a fuoco, e la ragazza decide di entrare nella polizia per vendicarlo. Il dipartimento dove lavora è molto pericoloso, e tanti colleghi sono morti come il padre, un incorruttibile ex-poliziotto. L'intera storia si risolve durante il primo giorno di lavoro di Mari: un agente muore trivellato da 48 pallottole, e la ragazza indaga sull'accaduto armata della pistola del genitore. Una volta trovato il criminale, ovviamente lo stesso che sparò al padre, Marry sfodererà la sua grinta vendicandosi senza pietà.

Se non fosse per **Rappa SS**, il terzo volume di **Shiina Hyakkaten** sarebbe sicuramente il peggiore della serie. Le quattro storie che chiudono l'albo sono state prodotte tra il 1990 e il 1993 e non brillano certo per originalità, anche se **Hattento Jouteikoku Moro** (Moro, paese sottosviluppato) strappa al lettore qualche sorriso. La storia inizia col trasferimento di una famigliola in una piccola isola: il padre di Yasunori ha bisogno di un ambiente silenzioso per concentrarsi a scrivere, e il giovane protagonista è ansioso di fare nuove amicizie. La prima conoscenza dell'isola è Fumi, una ragazza minuta, ma dalla forza sovrumana, che si rivelerà presto essere un vero e proprio robot. Fumi lavora a servizio da un inventore autodidatta (non si è nemmeno laureato all'università) ed è costretta ogni pomeriggio a ricaricare le batterie. Quando l'automa è in pausa, però, il suo 'tutore' ne combina di cotte e di crude, mandando quasi in fumo il prezioso laboratorio.

Gorigan è la short story più recente di Shiina (1993), che per l'occasione prova a muoversi tra la fantascienza e l'azione: protagonista della storia è un insegnante di tecniche di combattimento corpo a corpo che salva il piccolo Katsuya da un rapinatore. Il ragazzo va così dal vecchio per imparare a difendersi, ma la madre non vede di buon occhio l'amicizia tra i due, poiché l'insegnante è considerato da tutti come un pazzo. Una sera scoppia un incendio sulla mon-

tagna dove abitano i due protagonisti, e la polizia interviene per far luce sull'accaduto. Il fuoco si scoprirà essere generato da un UFO atterrato dallo spazio: i protagonisti incontrano infatti Saori, principessa della stella Mahoropa, giunta sulla Terra perché il suo paese è in preda a gravi tumulti. Gorigan è il suo unico amico sulla Terra, e dovrà difenderla da un mostro dallo spazio: allievo e maestro uniranno così le forze fino a uccidere il mostro a colpi di mitra.

Con **Vampire City** ritorniamo al novembre del 1990, quando lo stile di Shiina era ancora piuttosto acerbo. Le premesse sono interessanti – una donna vampiro si ritrova a essere catturata dal poliziotto esorcista di cui voleva cibarsi –, ma qualche passaggio di sceneggiatura troppo azzardato compromette la riuscita dell'episodio. Aly decide di collaborare con la giustizia confessando il nome del capo dei vampiri, e accetta addirittura di tendergli un'imboscata, ma l'avversario è troppo forte, e neppure il poliziotto armato di croce riesce a vincerlo. Per accrescere i suoi poteri, la donna vampiro morde allora sul collo l'agente, e assieme a lui pone fine alla sfida. Il nemico è vinto, e i due protagonisti – nel frattempo innamoratisi l'uno dell'altra – rimangono insieme. Questa volta non è l'umano a tramutarsi in vampiro, ma la creatura della notta a diventare umana dopo aver bevuto il sangue del ragazzo.

L'ultima storia breve della raccolta dedicata a Takashi Shiina si intitola **Hajimete no Otsukiai** (Primo incontro). Nonostante le premesse fantascientifiche – la protagonista è una ragazzina venuta dallo spazio –, la vicenda ruota attorno al timido Tsutsui e ad Akiko, di cui il ragazzo è segretamente innamorato. Sarà ovviamente la giovane aliena a convincere Tsutsui a dichiararsi, prima di tornare definitivamente sul suo pianeta d'origine. Non c'è che dire, l'autore di Mikami, agenzia acchiappafantasmi ha fatto davvero una bella gavetta, misurandosi con personaggi e generi narrativi molto diversi. Alcune storie sono meno riuscite di altre, è vero, ma sfogliando i tre volumetti di **Shiina Hyakkaten** ci si accorge subito di come siano nati gli eroi che popolano da qualche mese le pagine di Ghost. Osserviamo soprattutto i rapporti interpersonali tra protagonisti e comprimari, le tematiche ricorrenti dell'autore – a cominciare dal culto degli esorcisti –, la commistione di elementi fantastici e realistici. Con Mikami ha raggiunto il suo massimo – almeno per ora – perché ha saputo creare un gruppo di personaggi davvero complementari: non solo buoni e cattivi, ma tanti eroi e antieroi dal carattere quasi lunatico, che spesso agiscono per interessi personali e non tanto per il bene comune. In pochi anni Shiina ha scoperto il segreto del successo, e tutti noi possiamo finalmente goderne i frutti.

KAPPA

STOP MOTION

CYBER CITY OEDO 808

File 1 - La morte virtuale

Poliziesco, Giappone, 1990

Manga Vide, 42 minuti

Siamo nell'anno 2808 e la scienza ha raggiunto livelli altissimi, ma questo ha portato anche la criminalità a servirsi di questa avanzatissima tecnologia. Lo scenario della storia è la megalopoli Oedo (Edo è l'antico nome di Tokyo), e i protagonisti sono tre criminali tecnologici che lavorano per le forze dell'ordine, e sono controllati tramite un collare inespugnabile pronto a eliminare chi lo porta se la missione affidatagli non venisse portata a termine nel tempo prestabilito. Goku, Benten e Gogul sono i protagonisti della storia e assieme formano una delle squadre di ex criminali fra le più abili: ognuno di loro è un esperto in sistemi computerizzati e varie branche della tecnologia. Naturalmente non hanno scelto di scendere a patti con le forze dell'ordine per espiare le proprie colpe di assassini, ma perché ogni volta che viene portata a termine una missione ricevono uno sconto sulla pena da scontare; l'unico problema è che hanno diversi anni di prigione da scontare, e quindi dovranno affrontare molteplici missioni. Questo video è un interessante Thriller molto ben congegnato, con una trama non troppo scontata anche se piena d'azione da mozzare il fiato, e le animazioni sono veramente buone. Un elemento reso alla perfezione è sicuramente l'atmosfera cupa e fredda della mega metropoli, ma non dimentichiamoci dei personaggi che sono ben caratterizzati anche se risultano un po' antipatici, ma che ci volete fare, dopotutto sono criminali incalliti. In definitiva un titolo valido sotto tutti i punti di vista, e quindi imperdibile per chi apprezza l'azione frenetica e i thriller urbani. **AP**

YOKO CACCIATRICE DI DEMONI II

AZIONE, GIAPPONE, 1998

Yamato Video, 60 minuti

E' passato diverso tempo dalla sua prima apparizione in Italia, ma finalmente tornano in una nuova videocassetta le simpatiche avventure della cacciatrice di demoni Yoko. In questo capitolo della storia, la protagonista si trova a combattere contro Tokima, un temibile mostro che ha il controllo sullo spazio-tempo. Il malvagio demone comincia subito a fare danni colpendo Madoka (la nonna di Yoko) e facendola ringiovanire fino all'età in cui combatteva come centosettesima cacciatrice di demoni. Come se non bastasse, nello scontro Yoko torna all'epoca in cui combatteva la prima cacciatrice di demoni. Dopo un attimo di smarrimento, Yoko e la nuova compagna ritornano ai giorni nostri per sconfiggere il pericoloso nemico aiutate anche dagli spiriti di tutte le cacciatrici. Essenzialmente non è uno di quei video indimenticabili, infatti non è che abbia una sceneggiatura esaltante, ma nonostante questo i disegni e le animazioni sono ben curate.

Se siete appassionati dell'azione e delle belle ragazze con abiti succinti, questo video (e il prossimo in uscita fra breve) non può mancare nella vostra collezione; ma se cercate qualcosa di più impegnato con una bella trama vi consigliamo di starne abbondantemente alla larga. **AP**

THIS IS ANIMATION SHOJO KAKUMEI UTENA

Illustrazioni, Giappone, 1997

Shogakukan, 108 pgs, ¥ 2.095

Dopo soli cinque numeri, la serie a fumetti pubblicata dalla casa editrice Shogakukan e disegnata dalla bravissima Chiho Saito su sceneggiatura del gruppo Bee Papas ha chiuso i battenti in bellezza, mentre la serie televisiva, anch'essa ormai prossima alla conclusione, sta mietendo consensi di pubblico a non finire, tant'è che recentemente è uscito un succoso libro di illustrazioni dedicato interamente a quello che sta diventando un cult anime. Elegante e dettagliata, l'opera si presenta completa come un'enciclopedia. Analizzando l'immagine scelta come copertina del lussuoso volume, Utena e Anthy in versione 'senza veli', si nota senza ombra di dubbio come le avventure dell'impavida spadaccina abbiano colpito la fantasia di quel pubblico di maschietti ancora un po' restio all'avvicinarsi a un genere come quello dello shojo manga, prima così lontano dai loro gusti, ma ora, dopo **Sailor Moon**, più vicino. E se l'esterno è senza ombra di dubbio dedicato al sesso forte, l'interno invece è smaccatamente per il gentil sesso: rose a non finire e cornicette in stile liberty decretano l'appartenenza di quest'opera al genere shojo. Attraverso la presentazione dei protagonisti, ripercorriamo la complicata storia che si nasconde dietro al mondo parallelo in cui il potere mistico di Dios si manifesta attraverso gli spadaccini, mere pedine chiamate ad affrontarsi per la realizzazione di un oscuro disegno di cui in realtà nessuno sa intravederne la forma. Aspettando che anche l'Italia venga assalita dalla *utenamania* (Chissà cosa scriverebbero allora gli psicologi!), possiamo sicuramente accontentarci di sfogliare questo 'gustoso' volume. **BR**

RUBRIKAPPA

E riekkoci qua, gabillodonti mangapalmati! Skusate l'assenza del mese scorso, ma sono stato costretto all'ospedale, colpito dal Pikachu di **Pocket Monster**... Come? No, no, cos'avete capito? Non sono rimasto colpito da una crisi epilettica, bensì dalla riproduzione in piombo ghisato di Pikachu stesso, che mi è precipitata sul kranio dalla sommità di una scansia...

GINGA HYORYU VIFAM 13 © Vifam 13 Sakusei Inkai

Dunque, partiamo con una notizia che rattristerà un po' tutti: l'uscita italiana di **Mononoke Hime** prevista per il 22 maggio in tutte le sale cinematografiche è saltata. Se ne riparlerà nel 1999, kari i miei Miyazaki-dipendenti! Nel frattempo, sul prossimo numero di **Kappa**, bekkatevi il dossier scritto preventivamente, con tanto di intervista al papi di **Totoro** e **Nausicaä**. E poi, sempre il mese prossimo, sorpresuccia! I quattro Kappacosi ce riprovano, e nonostante siano ormai sommersi dagli impegni (ogni tanto ne sbuca uno da dietro una porta con gli occhi infossati rantolando qualcosa del tipo «Vahhcahhnnzzahh...»), sperimentano assieme a **Night Wave 98** di Rimini una riedizione 'in pillole' della **Kappa Konvention**! Contenti? Una sala convegni da 200 posti sarà infatti messa a disposizione per la proiezione delle più strambe e interessanti produzioni animate nipponike ancora inedite in Italia, scelte con cura nel marasma videocassettistico! E vi daremo anche il biglietto d'ingresso gratuito: per informazioni, nel frattempo, potete telefonare allo 0541-711711 o internettarvi all'**http://www.fierarimini.it** dato che siamo tutti teknologici, ormai.

Passiamo alle novità del mese! Visto che tutti hanno dichiarato che la parte più interessante del kia-asamiyano **Kido Kantai Nadesico** è il cartoncino animatino che cita gli anime anni '70, i nostri amici okkiomandorlati non hanno perso tempo e hanno preparato **Gekiganger 3 - Nekketsu Daikessen** (Gekiganger 3 - Il grande scontro appassionato): nello spazio di mezz'ora - cioè la durata di un episodio TV classico - vedremo Ken, Ryu e Akira allearsi con il principe Akara (il loro nemico abituale) per battersi contro un avversario

Ehi-ehi! Qui si va in zona bollente! Mai vista una **Shadow Lady** più riuscita di questa! A interpretarla per la delizia degli occhietti dei Kappa-fan più allupati (di chi è questo bulbo okulare che mi è rimbalzato sulla nuca?!) è **Claudia Carra** di Lodi, che oltre al costume filologicamente corretto assume anche l'identica posizione disegnata da Mastro Katsura sul primo volume di **Shadow Lady**: complimenti per la bella vista sul Kanale di Suez! Restiamo in attesa della riproduzione della copertina del terzo volume! Arf-arf... K

GEKIGANGER 3 © GIIBEC/Nadesico Seisaku Inkai

comune apparentemente imbattibile. Più o meno lo stile è quello degli special robotici che ci siamo visti al cinema anche in Italia nei Favolosi Seventies, e il tratto dei personaggi cerca di ricalcare il tratto nagaiano. La regia è di Nobuyoshi Habara, i personaggi di Mamoru Konoe, la sceneggiatura di Yuichiro Oguro e la canzone-tema di Isao Sasaki; l'ha distribuito la veterana King Record a partire dal 21 febbraio scorso, in attesa del previsto lungometraggio di **Nadesico**, i cui personaggi andranno ad assistere al cinema alla proiezione di **Gekiganger 3**... Alla faccia dell'autocitazione!

L'animazione in generale è ormai slittata a dopo la mezzanotte, in Giappone, dato che gli otaku datati '70 e '80 vogliono vedere i loro cartoni a orari a loro consoni. E così non si contano le trasmissioni-contenitore: una di queste è **Anime Shower** (Doccia di Anime) che dall'1:05 di notte dello scorso marzo trasmette **Ginga Hyoryu Vifam 13** (Vifam 13, i naufraghi della galassia), seguito-remake dell'omonima (ma senza il numerino finale) serie televisiva del 1983 e prodotta nuovamente dalla Sunrise, che tramite il produttore Matsuo Ueda ci fa sapere che «Questa nuova serie è stata creata per piacere sia ai fan di vecchia data, sia ai giovanissimi. Naturalmente la difficoltà principale da superare è la naturale diffidenza dei vecchi fan nei confronti del remake di una storia che già conoscono, ed è per questo che ci siamo impegnati per non fare errori. E' l'esatto remake della prima serie, ma la storia inizia da quello che nel 1983 era il 21° episodio, per poi trovare una dimensione propria dal momento in cui i protagonisti trovano una misteriosa bambina.» E bravo il produtùr! Per chi si fosse messo in collegamento con gli anime solo negli ultimi anni, sappiate che il **Ginga Hyoryu Vifam** originale raccontava la storia di tredici ragazzi fuggiti da una colonia stellare in seguito a un'invasione aliena. Astronavi e robot a non finire. bella cosmo-saga, sissì. Il '13' della nuova serie indica il numero dei 'naufraghi a bordo dell'astronave Jeinas, e il produtùr asserisce che sono anche gli anni trascorsi dalla prima serie. E chi glielo dice adesso che 1983 più 13 fa 1996? Che si riferisca al secondo film dell'85? Allora i conti tornerebbero... L'idea originale è di Hajime Yadachi e Yuki Tomino; la storia originale di Takeyuki Kanda e Hiroyuki Hoshiyama (e anche la serializzazione); la regia è di Toshifumi Kawase, il chara-design di Toyo Ashida (e vai!), il mecha design di Kunio Ogawara (e ri-vai) e la direzione artistica Toshiaki Marumori.

Ri-successo per Yuzo **"3x3 Occhi-Trinetra"** Takada, che è tornato alla ribalta dopo diversi anni con un personaggio apparso tra il '92 e il '94 in videocassetta, **Banno Bunka Nekomusume**... Ma di questo potete leggere meglio nella colonnina laterale che lascio a disposizione (e poi dicono che sono cattivo... tzé!). Per il resto, credo che questo mese sia tutto. O meglio, è tutto per lo spazio a disposizione, e mi toccherà traslare qualche news (tipo quelle di **Seihobukai Outlaw Star** e **Sumoyo! Masaru san**). Ma finché c'è **Kappa** c'è **speranza!**

Il vostro Verde Kappa

SPICE GIRLS - THE ANIME © Maruko/Tamago Inc./Pionier/Katty Film/17 Management

Aaaargh! Lo sapevo! Non ci volevo credere, quando è arrivato il comunicato stampa, ma è proprio così! Il titolo, "Supaisu Ghiaru - The Anime" è proprio quello che sembrava: il cartone animato delle cinque skonvolte che stanno facendo impazzire tutti! Presto nei cinema o in OAV? Boh! **K**

BANNO BUNKA NEKOSUME © Yuzo Takada/ Banneko Seisaku Inkai/ TV Tokyo

BANNO BUNKA NEKOMUSUME

© Yuzo Takada/Banneko Seisaku Inkai/TV Tokyo

Storia originale di Yuzo Takada; regia, Yoshitaka Fujimoto; sceneggiatura, Hiroshi Yamaguchi; chara design, Seiji Kishimoto; disegni, Hiroshi Ogawa; art director Mitsuharu Miyamae; musiche, Jun Watanabe; produzione, Ashi Production

La protagonista di questa serie televisiva è Atsuko, chiamata da tutti Nuku Nuku, che dietro all'aspetto di liceale nasconde la sua vera natura di potentissimo androide, programmato dal professor Natsume per agire e 'sentire' come una gatta. Questo implica che la ragazza impazzisca quando vede un topo, e che si lavi la faccia come se avesse le zampe invece delle mani. La voce di Atsuko è stata affidata alla doppiatrice più amata attualmente in Giappone, ovvero a quella Megumi Hayashibara che ha interpretato per due anni Rina Inverse in **Slayers**. La storia vede Nuku Nuku contrastare i 'pericolosissimi' robot mandati dalle Industrie Mishima in cui un tempo lavorava il professor Natsume. 'Pericolosissimi' perché nascono in realtà come elettrodomestici (forni a microonde giganti, lavatrici che camminano e così via), che, però, nel bel mezzo delle promozioni pubbliche impazziscono creando il caos. Anche i personaggi comprimari sono ben caratterizzati. Il piccolo Uniko, per esempio, che è felicissimo di avere Nuku Nuku come quasi-sorella; Shoko, ex moglie di Natsume, che ora lavora alle rivali industrie Mishima; i compagni di classe di Neku Neku, fra cui il punk che canta canzoni d'amore e suona la chitarra acustica, la bellona che veste alla moda e che pretende che il suo nome sia scandito bene quando viene pronunciato, la maniaca dell'occulto che vede sventure ovunque, e così via. Nel complesso risulta una serie frizzante e divertente, fin dai primi episodi lanciatissima sul fronte del demenziale e con una grande carica di umorismo. E' sicuramente da vedere.

NF

BRAVA...
IN QUESTO MODO COSTRUISCI UNA FORMULA...

...E PIUTTOSTO CHE SULL'OGGETTO...
...DEVI CONCENTRARTI SU TE STESSA...

GUIDATO DALLA FORMULA...
...SCATURISCE DALL'INTERNO...

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

INNAMORARSI

FLASH

HUFF...
COME TEMEVO... NON HO ALCUN TALENTO...

CRIBBIO, SMETTILA DI SOGNARE AD ALTA VOCE IN PIENO POMERIGGIO!
GRR!

SOLO CHI SI SFORZA DI FARE QUALCOSA PUÒ PARLARE DI TALENTO O MENO!
TU NON HAI ANCORA COMBINATO NULLA, INVECE!
GUARDA! È FACILISSIMO!
ADESSO BASTA!
SE TI RASSEGNI, TI IMPEDISCI DA SOLA DI AVERE DELLE POSSIBILITÀ...
COMPLIMENTI, SKULD!
BRAVA! È COSÌ CHE SI FA!
WHUMP
TACI!
TACI!

PER IMPARARE AD ANDARE IN BICICLETTA SEI RIUSCITA A DARE IL MASSIMO DI TE STESSA!
OH?

GIÀ... È VERO...
STAVO NUOVAMENTE PER DIMENTICARE...
IO HO DECISO!

NON CI RINUNCERÒ PIÙ...
DEVO RIUSCIRE A CONCENTRARMI, QUALUNQUE COSA ACCADA!

COSA STAI FACENDO?
AAH!

SEI DI NUOVO QUA?!
SEN-TARO?!
EHILA'!
BUON-GIORNO!
OH, SENTARO... BENVENU-TO!
E` CHE HO IMPARATO UNA NUOVA TECNICA, E SONO VENUTO A FARVELA VEDERE...
POSSIBILE CHE TU VEN-GA SOLO PER COSE DEL GENE-RE...?
SENTI, PERCHE` VIENI QUI...
...TUTTI I SANTI GIORNI?
PIAN-TALA!
COME VA, OGGI?
CIAO, PICCO-LO!

STA' A GUARDARE!
SWING
AVIA
SWISH
GNIK
HOP!
FDMP

CHE BRAVO!

E` INCREDIBILE!

COME HAI IMPARATO A FARE UNA COSA DEL GENERE?

E` OVVIO...

...MI PIACE FARLO!

TU
TUM
ULTIMAMENTE, QUANDO QUALCUNO DICE MI PIACE, MI BATTE SEMPRE FORTE IL CUORE...
M-MA COSA ..?
E' COME SE QUELLE DUE PAROLINE ASSIEME...
...FUNZIONINO COME UNA SPECIE DI INTERRUTTORE CHE GLI FA CAMBIARE RITMO...

ACCI-
DENTI!

NON MI SEMBRA IL CASO DI METTERMI DEI PROBLE-MI PER UNA COSA DEL GENERE...
DEVO CON-CEN-TRAR-MI!

DE-VO...
UH?

SEI SICU-RA DI STAR BENE? HAI LA FACCIA TUTTA ROSSA!
HAI PRE-SO UN COLPO DI SOLE?

UH?
PER-CHE'? SO-LO I BAMBINI PRENDONO I COLPI DI SOLE?
GUARDA CHE NON SONO MICA UNA BAMBINA!
COSA?!

OH...

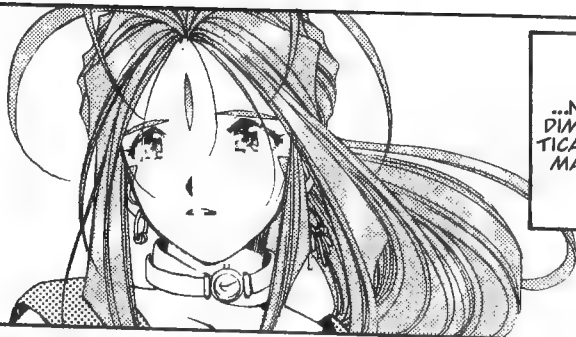
HMM

CE L'HO FATTA!
UH?

CE L'HO FATTA! CE L'HO FATTA!
CI SONO RIUSCITA!
AH... AH, SÌ... S-SONO CONTENTO PER TE...
MA...
CHE ...?

CE L'HO FATTA!

IH IH!
PFFT!
NIENTE MALE!
FINO A POCO TEMPO FA NON SARESTI NEMMENO RIUSCITA A IMMAGINARE DI FARLO!
SONO SICURA CHE SKULD MIGLIORERÀ ANCORA...
I POTERI DI UNA DEA...
...DERIVANO DALLA FORZA CREATA DALL'AMORE PER QUALCUNO...

QUALUNQUE COSA ACCADA...
...NON DIMENTICARLO MAI...

...E' IL PIU' IMPORTANTE DI TUTTI...
QUESTO SENTIMENTO...

DI' UN PO'...
COSA?
QUALE SCUOLA FREQUENTI, SKULD?
NON NE FREQUENTO NESSUNA...
CO-SA?!
...NES-SUNA DA QUESTE PARTI!
AHIO!
CRASH
TRRRR

L'HAI FATTO UN'ALTRA VOLTA!
TUTTO A POSTO?
AHI...

OH, SÌ, FIGURATI... NIENTE DI ROTTO...

INTEN-DEVI LA BICI-CLETTA?
GIÀ!

SCEMO! HAI UN GRAF-FIO SULLA FRONTE!
FATTI VEDERE DA MIA SOREL-LA!
SÌ, SÌ... PIÙ TARDI...

NON FREQUENTA NESSUNA SCUOLA DA QUESTE PARTI?

QUESTO VUOL FORSE DIRE...
OH!

MA SÌ... FORSE FREQUENTA LA SCUOLA AMERICANA!
D'ALTRA PARTE, SI VEDE CHE NON È GIAPPONESE!

GUARDA QUA! COME SAREBBE A DIRE NIENTE DI ROTTO?
È SEMPRE PIÙ PIENA DI GRAFFI E AMMACCATURE!

VORREI CHE USASSE UNA BICI...
...PIÙ BELLA DI QUESTA!

FUUU

CERCA DI NON MUOVERTI, PER UN PO'...
ECCO QUA...

BENE!
ABBIAMO FINITO...
UH? IL DOLORE È GIÀ SCOMPARSO...
OH...
INVIDIO SKULD... SEI UNA SORELLA DAVVERO GENTILE!
ECCO...
...SÌ...
...MA ANCHE SKULD È GENTILE, NON È COSÌ?

OH!

STAI BENE?
TI SEI FATTO MEDICARE?
SI'!
GUARDA!

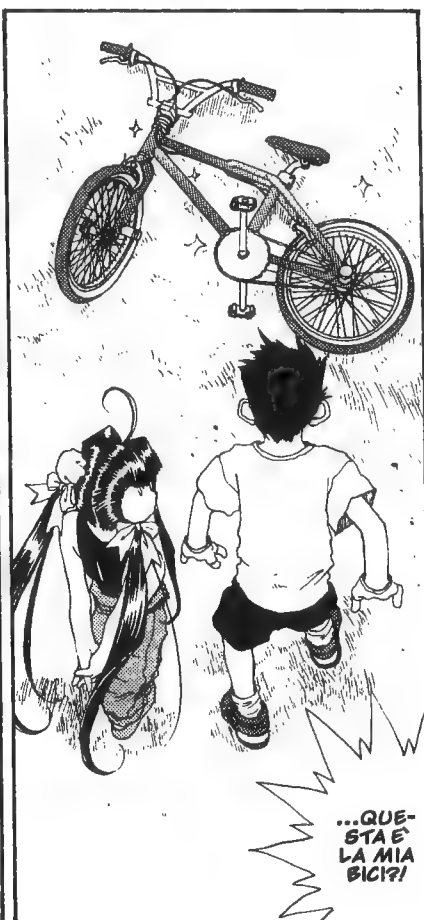
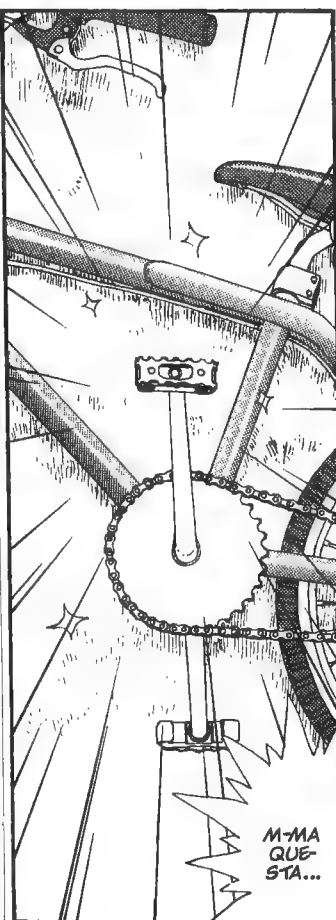
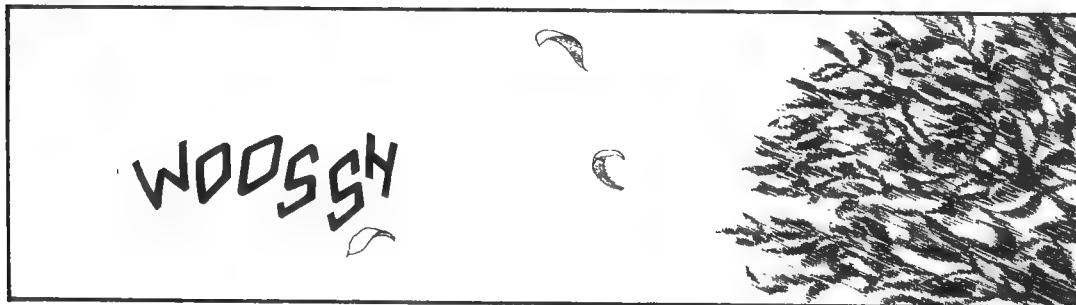
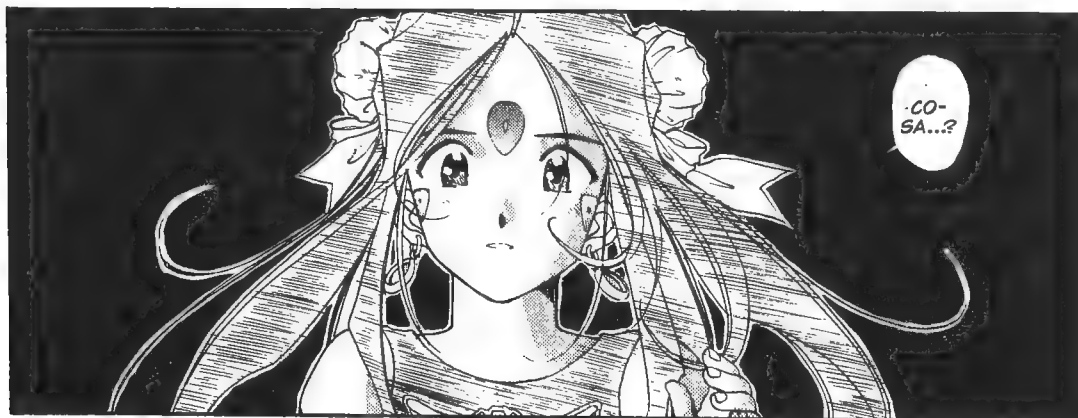
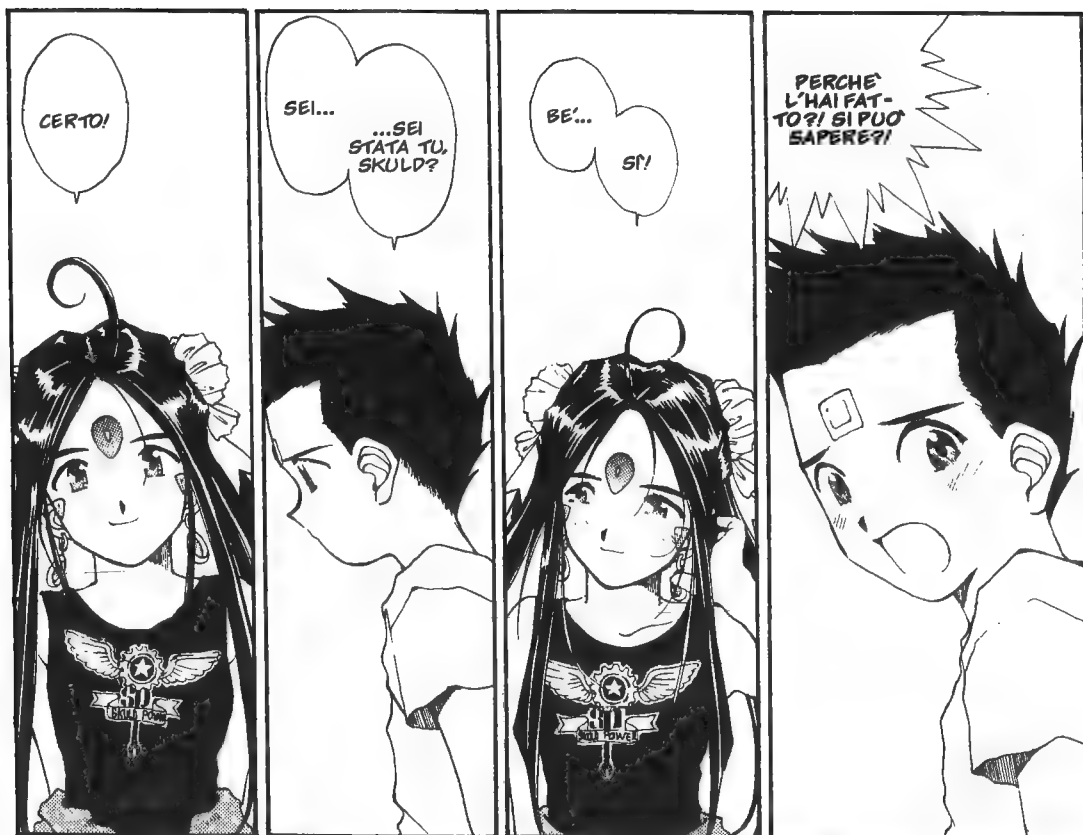
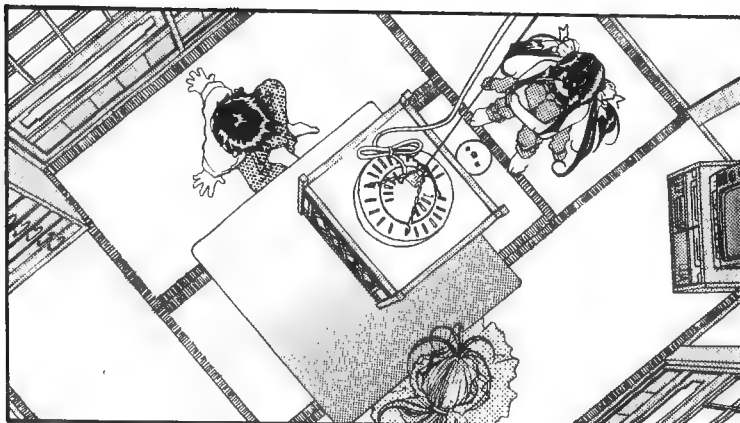
...QUESTA E' LA MIA BICI?!

M-MA QUESTA...

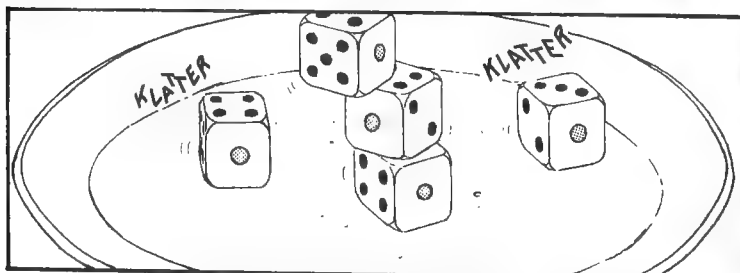
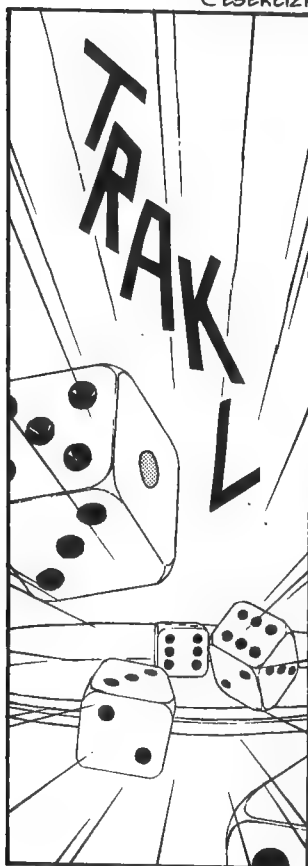
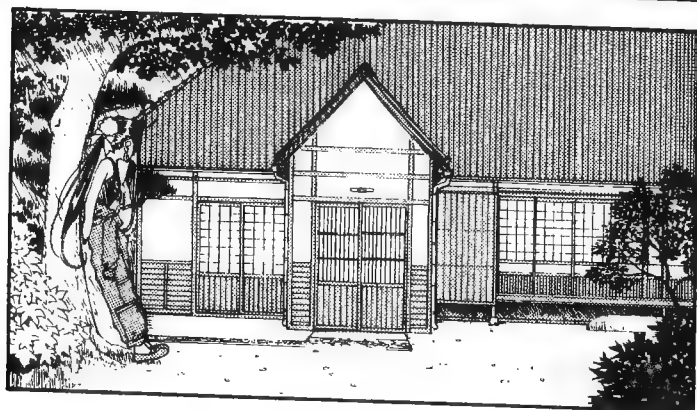
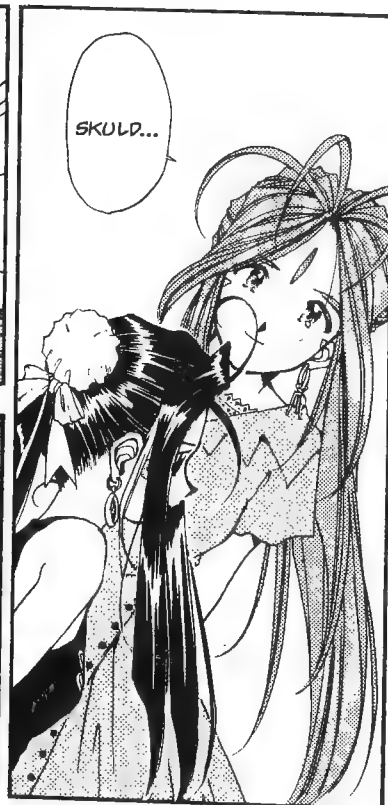
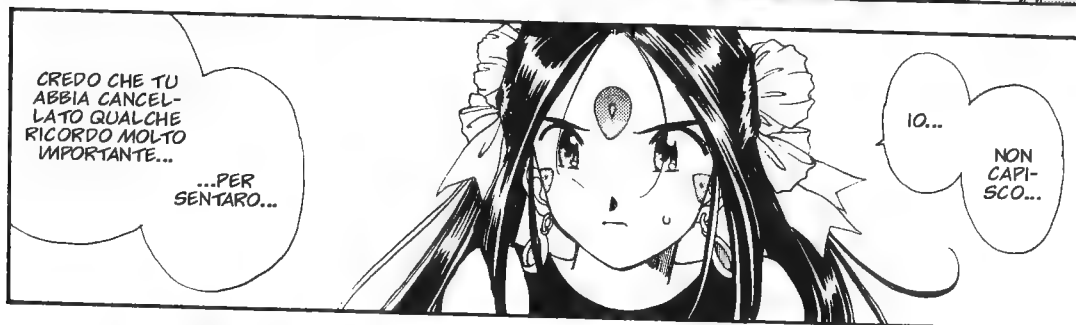
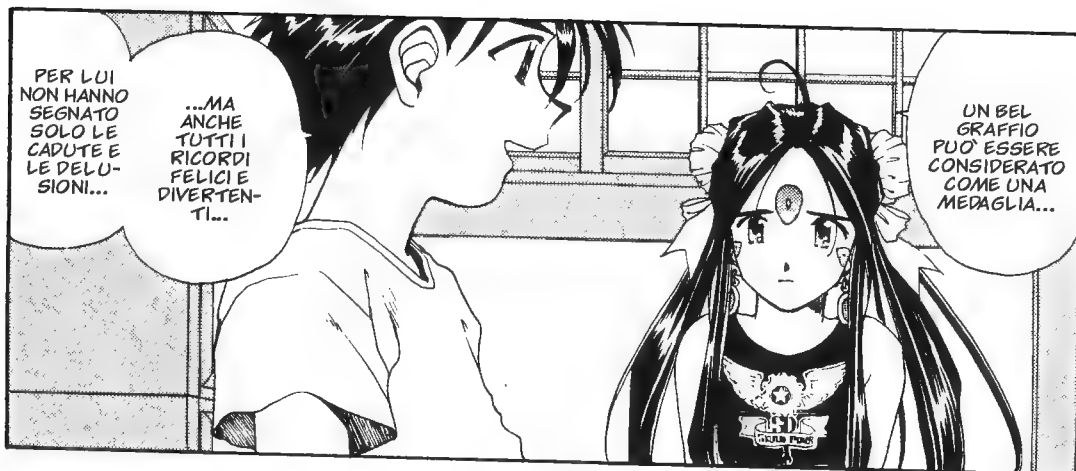
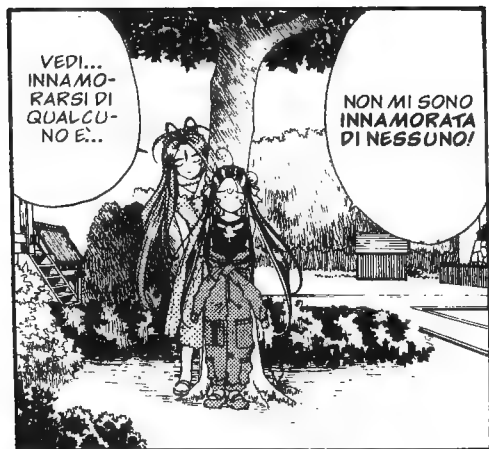
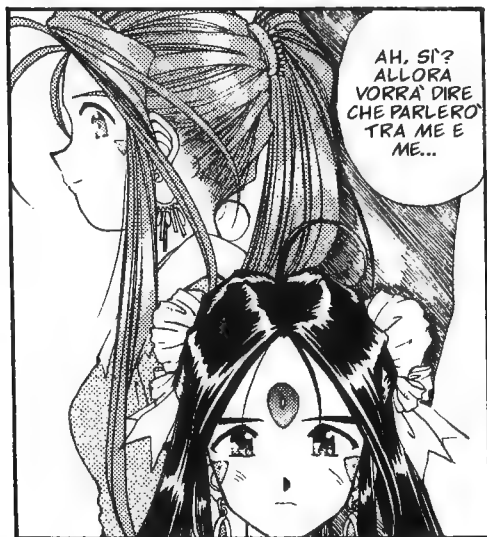
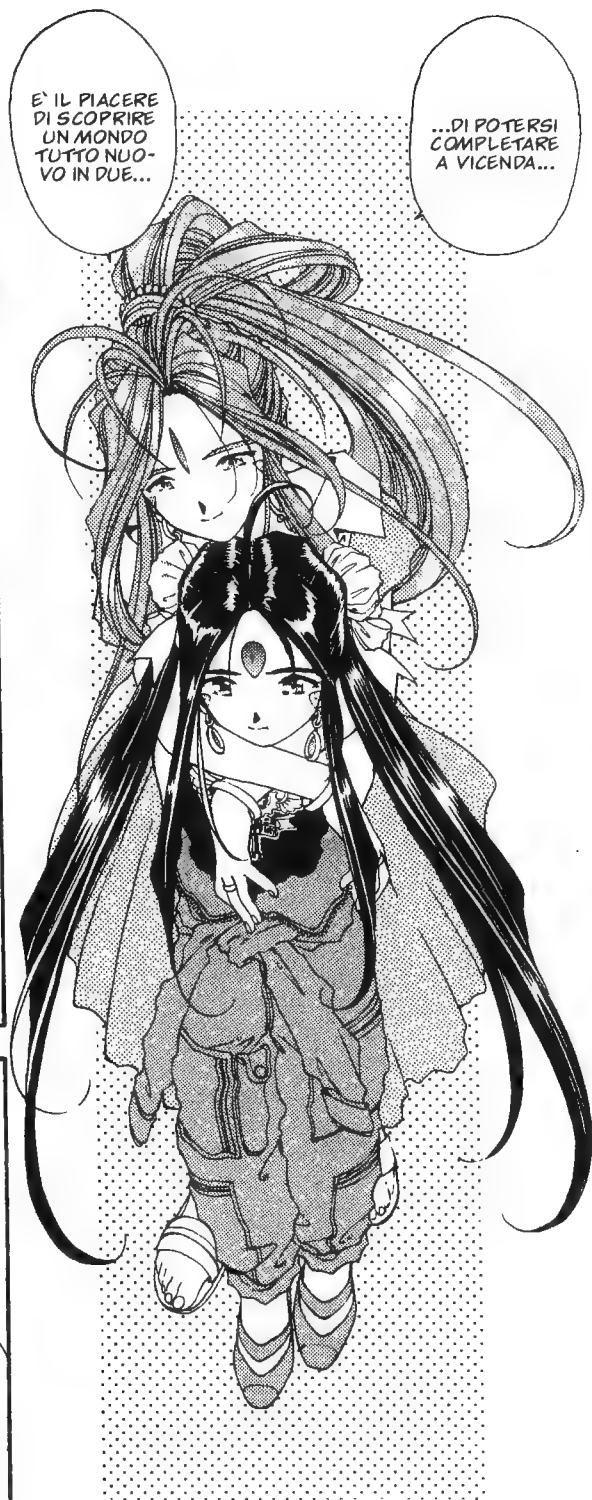
COS...?!

CERTO!

SEI...
...SEI STATA TU, SKULD?

BE'...
SI'!

PERCHE` L'HAI FATTO?! SI PUO` SAPERE?!

CO-SA...?

WOOSSH

ESERCIZIO DI CONTROLLO: DOMINO CON I DADI

SKULD...

UNA COSA DEL GENERE E' COMPLETAMENTE ASSURDA!

È IL PIACERE DI SCOPRIRE UN MONDO TUTTO NUOVO IN DUE...

...DI POTERSI COMPLETARE A VICENDA...

IO...
SO BENE...
...DI AVER FATTO DEL MALE A SENTARO... MA COME POSSO..?
ESISTE UNA PAROLA MAGICA PER OGNI OCCASIONE, SKULD...
...E IO NE CONOSCO UNA CHE FA AL CA-SO TUO!
COME?!

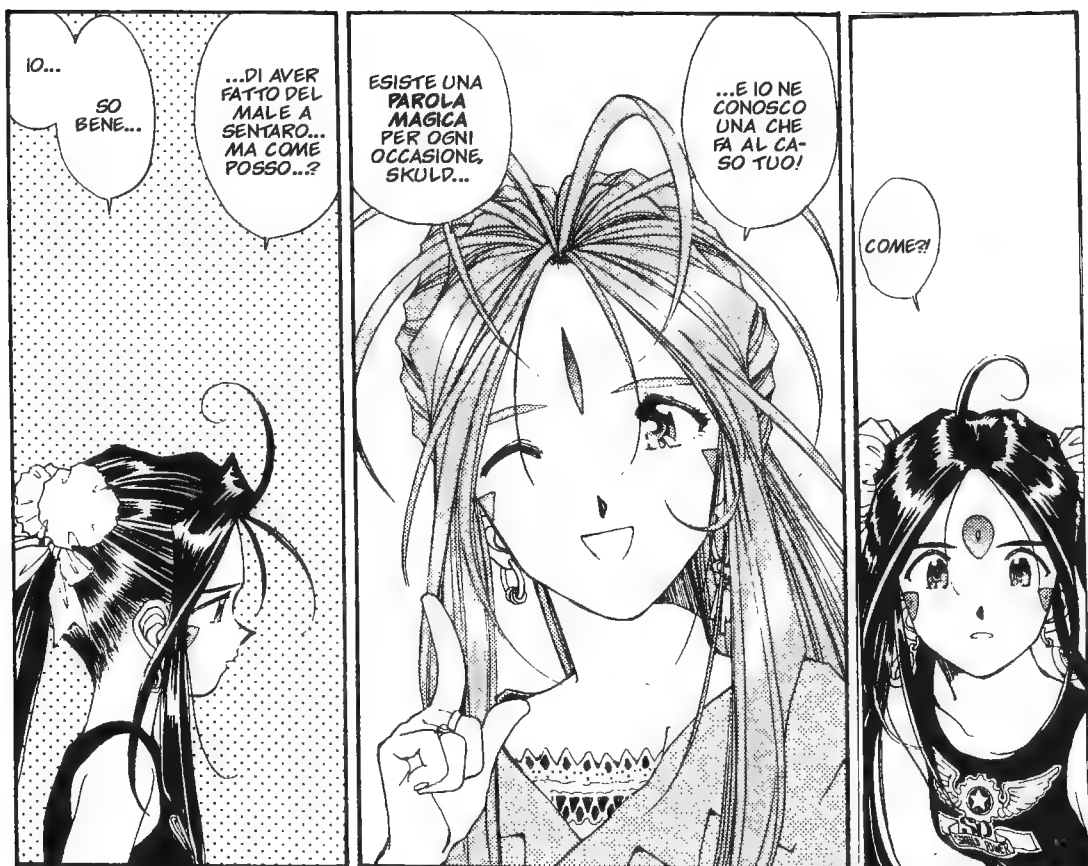
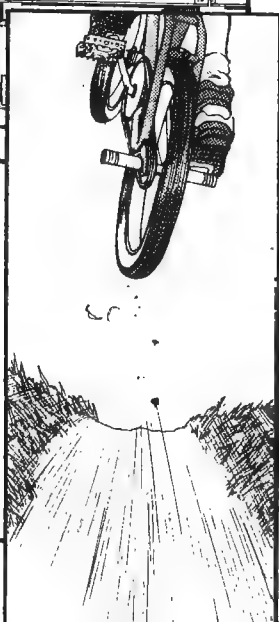
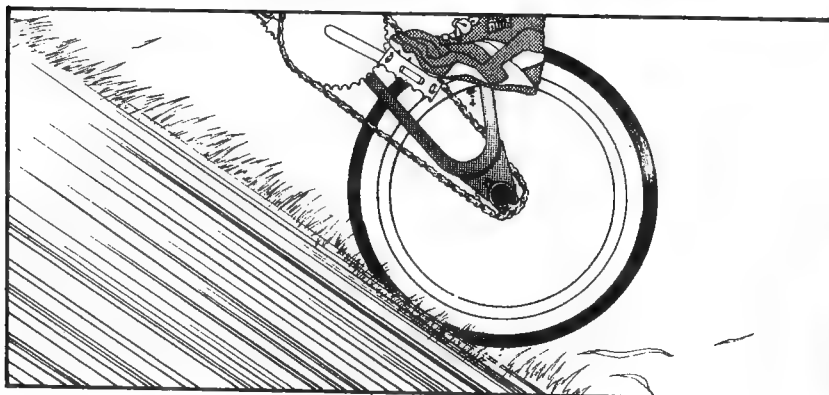
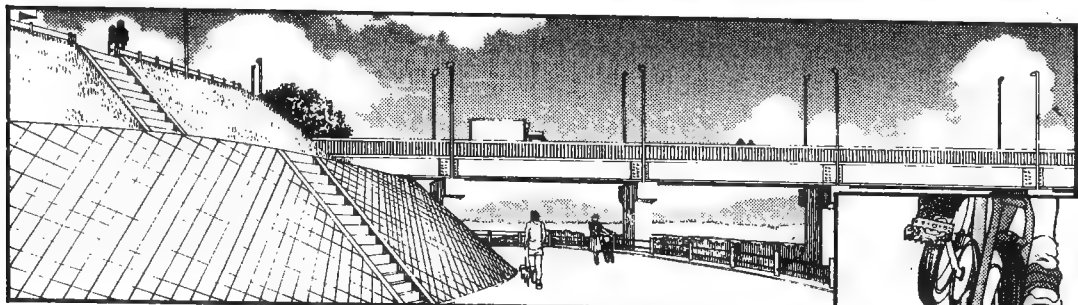
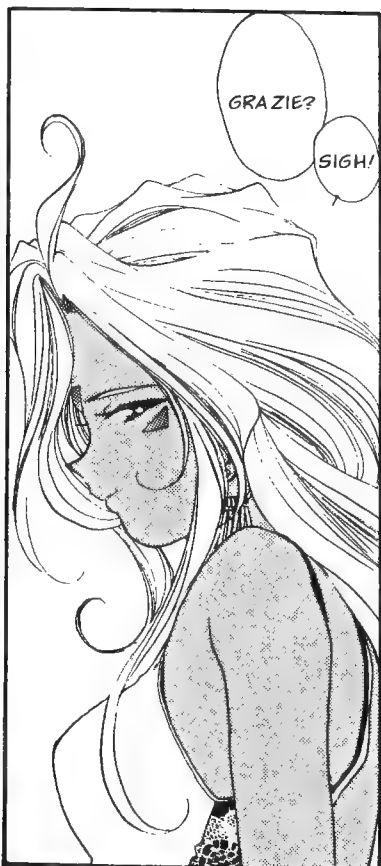
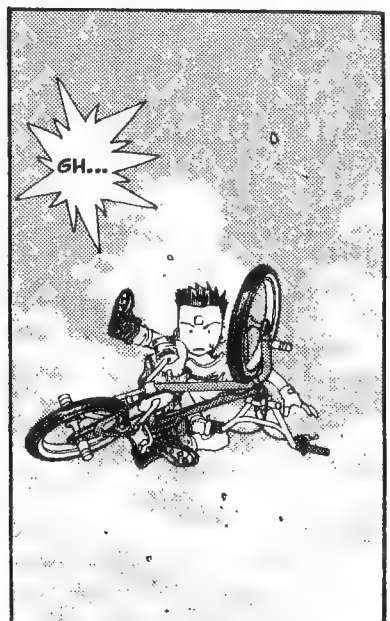
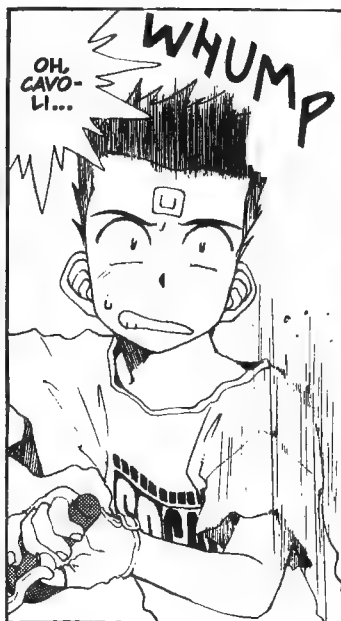
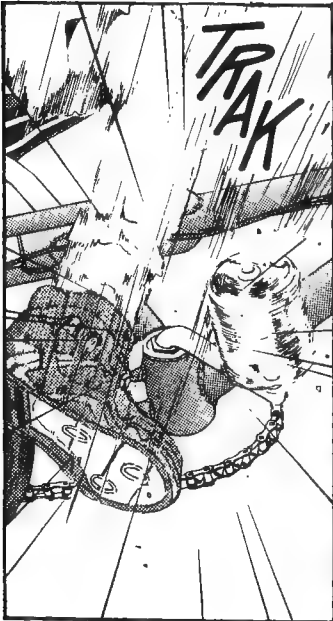
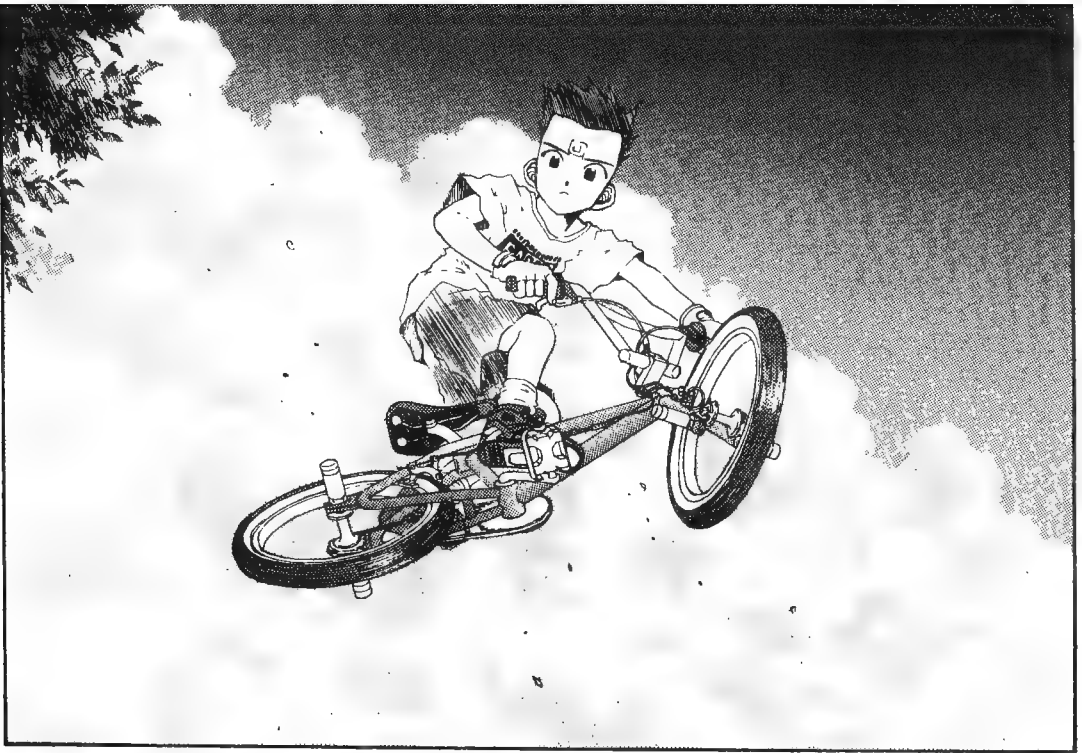
PREGO!
GRAZIE!

GRAZIE?
SIGH!

HNF...

TRAK

WHUMP
OH, CAVO-LI...

GH...

SONO FRIT-TO!
SONO FRIT-TO!
SONO FRIT-TO!
SONO FRIT-TO!
HHMMMMMM
SEN-TARO!
OH, DIO, TI PREGO! SONO DISPOSTA A PERDERE L'USO DEI MIEI POTERI, DOPO QUESTA VOLTA...
...MA ORA NE HO AS-SOLUTO BISO-GNO!

CLANK
TUMP

FLOP

MA?
MA?

UH?
UH?

SEN-
TARO!

NIENTE DI ROTTO?!

MA... E' STATA SKULD?
S-SÌ... TUTTO A POSTO...
NON E' POSSIBILE...

O MEGLIO...
AVREI VOLUTO CHE FOSSE COSÌ...
MA STAVOLTA SI E' UN PO' DANNEGGIATA...

SCEMO!
INTENDEVO TE!

COS...?
ME?

IO...
IO...
ECCO...

ORA DOVRESTI RIUSCIRE A USARE QUELLA PAROLA MAGICA...
...

SCU-SAMI!
SOCAL

IO NON IM-MAGINAVO CHE TUTTI QUEI GRAF-FI...
...FOS-SERO COSÌ IMPORTANTI PER TE...

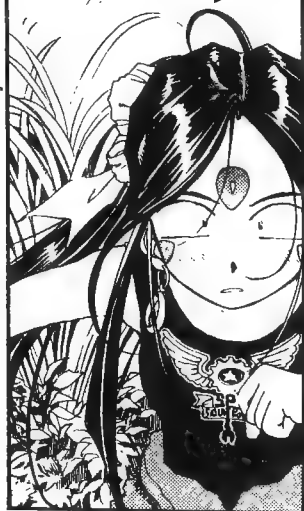
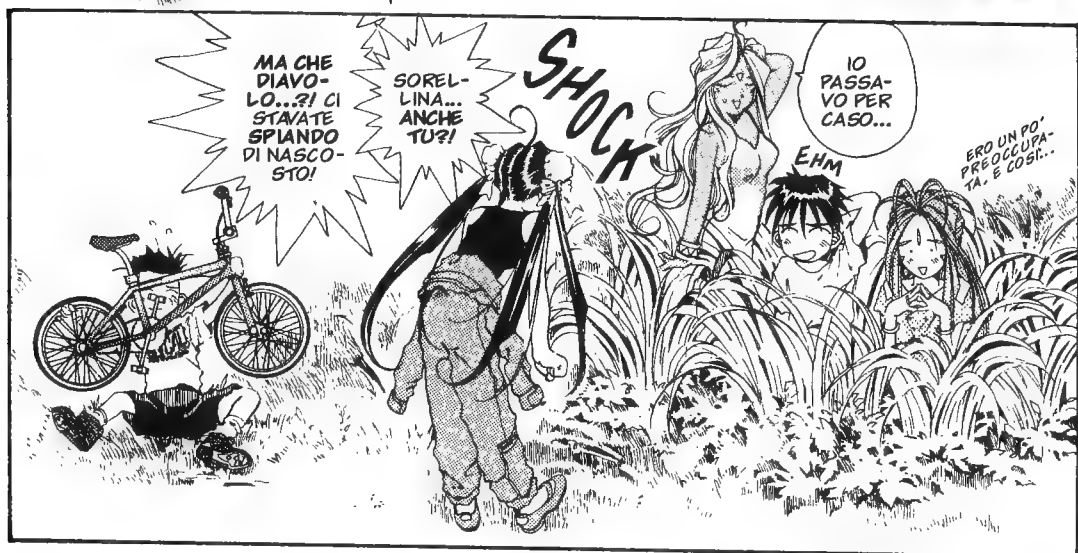
NO... CE N'ERA SOLO UNO VERAMENTE IMPORTANTE...
SOLO UNO...

CAPISCO... IMMAGINAVO CHE FOSSE IMPORTANTE PER TE...

SÌ...

TI STA VERAMENTE A CUORE SAPERLO?
PERÒ... SAREI CURIOSA DI SAPERE PERCHÉ QUEL GRAFFIO IN PARTICOLARE ERA TANTO IMPORTANTE, PER TE...

MI DISPIACE...
CERTO CHE ME L'AVEVI LUCIDATA PROPRIO PER BENE...
NON PREOCCUPARTI... ORMAI È ACQUA PASSATA!

PECCATO! E' UN SEGRETO!
SEI UN GRAN ANTIPATICO!
COME POSSO CONFESSARE CHE QUEL GRAFFIO E' COSI' IMPORTANTE PERCHE' L'HO FATTO IL GIORNO CHE HO INCONTRATO SKULD PER LA PRIMA VOLTA?
FRUSH

OH, MIA DEA! - CONTINUA

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SETTANTA

ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTA

Il bandolo della matassa - "Takase Maho no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 2 - 1996

Innamorarsi - "Omou Kimochi"
da Aa! Megamisama vol. 13 - 1996

Tempesta in arrivo - "Arashi no Yocho"
da "Calm Breaker" vol. 4 - 1997

COPERTINA: Mirei ed Emiru in posa per il servizio fotografico di **Office Rei** © Sanae Miyau/Hideki Nonomura/Kodansha
BOX: Ghost Sweeper Mikami © Shogakukan

LAVORI IN CORSO

Ogni tanto, si sa, dedichiamo l'editoriale alle novità in cantiere. Siamo reduci da un Salone di Lucca che ha finalmente celebrato il mondo del fumetto guardando non solo all'Italia e all'America, ma anche al Giappone, grazie alla presenza di alcuni ospiti davvero graditi. Siamo galvaizzati. Per quattro giorni abbiamo vissuto con Shinichi Hiromoto e Hisataka Nishitani, rispettivamente disegnatore di **Fortified School** ed editor di "Afternoon", dividendo con loro albergo, ristoranti, passeggiate e soprattutto incontri con il pubblico. Sono nate chiacchierate un po' in giapponese e un po' in inglese che pubblicheremo presto su queste pagine, le loro tavole sono rimaste in mostra allo stand della Kappa Edizioni per la gioia di tutti i fan, e per una volta anche le televisioni hanno dato spazio ai manga senza pregiudizi (citiamo solo *Help* su TMC2 e *Verissimo* su Canale 5, ma potremmo continuare con Match Music e altro ancora). Hiromoto raccoglie l'eredità di Go Nagai proponendosi però in chiave moderna e originale, guarda al *Ranxerox* di Liberatore (suo fumetto preferito) pur citando *Mazinga* e *Gaiking*, dimostra come i manga possano indagare l'universo underground nonostante dialoghino con il grande pubblico. Vestito di nero, con un guardaroba griffato Smashing Pumpinks, occhiali scuri e un cappello calato su una chioma fulva e incontenibile, l'autore ha incontrato il pubblico da vero 'idol', concedendo esibizioni live armato di tempere e pennelli, raccontando i suoi trascorsi scolastici (leggendo il suo manga capirete il perché), rispondendo alle domande dei fan, sia in conferenza, sia allo stand. Il fatto che fosse un autore ancora sconosciuto nel nostro paese ha frenato solo in parte i lettori che hanno affollato il Palazzetto dello Sport, e la serializzazione di **Fortified School** acquista già una cadenza periodica su **Storie di Kappa**, al pari di **Trinetra**, **Seraphic Feather**, **Gun Smith Cats**, **Guyver** e **Jiraishin**. Ma all'incontro con i Kappa boys i lettori presenti alla fiera non hanno trovato solo gli autori di Kodansha, dal momento che le anticipazioni sul nuovo semestre editoriale hanno fatto la parte del leone. **Kappa Magazine** avrà da luglio una sorella in edicola, anche se dedicata interamente ai manga. Un progetto talmente simile a "Shonen Jump" da proporsi nel formato originale delle riviste giapponesi, da godere di un'impaginazione 'non ribaltata', e da vantare la presenza dei migliori autori della casa editrice Shueisha. Affiancheremo alle novità di Akira Toriyama (**Cowa!**) e Masakazu Katsura (**I's**) gli imperdibili episodi sull'adolescenza di **Ken il guerriero**, mentre premieremo i sostenitori del manga sportivo grazie allo storico **Capitan Tsubasa** (ossia **Holly e Benji**). Le urla più accese si sono però levate quando abbiamo annunciato le ultime due serie di **Express** (e così vi abbiamo svelato pure il nome della rivista), dal momento che **Yu Yu Hakusho** e **Ruroni Kensin** sono attese da ormai troppo tempo da tutti i fan! Oltre a parlare delle novità imminenti, questo mese vogliamo tirare anche le somme sulle ultime serie presentate dalla nostra casa editrice, dal momento che ci sono appena arrivate le classifiche di fine anno. Promosse **Ghost** e **Amici**, menzione d'onore per **Dragon**, classifica rivoluzionata: al primo posto svetta **Neverland** (**Ranma 1/2**), al secondo troviamo **Dragon** (**Dai**), al terzo **Ken il guerriero**, al quarto **Mitico** (**Dr. Slump**), al quinto **Young** (**Lamù**), al sesto **Ghost** (**Mikami**), al settimo **Amici**, all'ottavo **Sailor Moon**, al nono **Starlight** (**City Hunter**), al decimo **Techno** (**Ushio e Tora**), all'undicesimo **Action** (**JoJo**) e al dodicesimo chiude la classifica **Game Over**. La nostra rivista ammiraglia dipende troppo dai redazionali e dalle sorprese per avere un posto fisso in classifica, così come **Storie di Kappa** cambia mensilmente di postazione a seconda dell'autore che propone: in entrambi i casi, comunque, posiamo parlare di successi (persino **Trinetra** e **Gun Smith Cats** sono andati oltre le più rosee aspettative). Vi ritrovate in questa classifica? Forse no, dal momento che i lettori di **Kappa Magazine** sembrano apprezzare poco le serie 'da cassetta', ma i numeri mostrano l'identikit preciso dei fan che sostengono la nostra casa editrice, e dobbiamo accontentare tutti in base all'entusiasmo offerto. Continueremo a proporre storie d'autore nella nostra collana di speciali, affiancheremo a questa diverse miniserie popolari (a cominciare da **B't X**, il manga di Masami "Saint Seiya" Kurumada attualmente serializzato in Giappone dalla casa editrice Kadokawa), continueremo a sostenere Tsukasa Hojo, e chissà che un giorno non si possa tornare a parlare di Mitsuru Adachi...

Kappa boys

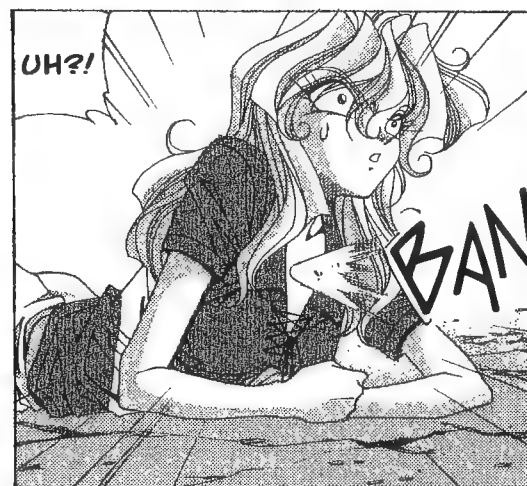
«Il troppo stroppia, ma è in arrivo qualcosa che mi meraviglierà»

Spice Girls, "Too much"

RRUMBLE

SAYURI!!

UH?!
BANG

PSSSHH

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
TEMPESTA IN ARRIVO

INDUSTRIE KAMATA
KT
L'ESPOSIZIONE UNIVERSALE DEI ROBOT HA SUBITO UN FEROCE ATTACCO DA PARTE DI UN ROBOT DALLE SEMBIANZE UMANE... CHISATO E' STATA RICOVERATA... COME SE QUESTO NON BASTASSE, SAYURI E' RIMASTA GRAVEMENTE DANNEGGIATA...
PROPRIO MENTRE ERO FUORI PER LAVORO... CHE RAZZA DI FIGURACCIA...
DIRETTORE
SAYAKA KATANANO, CAPO PROGETTAZIONE SEZIONE SEI... E' PERMESSO?
DIRETTORE, VORREI CHIEDERLE...
PSSHH

...UNA COSA...

DESIDERA QUALCOSA, CAPOSEZIONE KATANANO?
UH?

DOVE SONO IL DIRETTORE E IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI? E SAYURI?
TU SEI LA SUA SEGRETARIA! DOVRESTI SAPERLO, HOSHINO!

IL DIRETTORE, ASSIEME AL CAPOSEZIONE SAKAZAKI, E' STATO CONVOCATO DAL CONSIGLIO D'AMMINISTRAZIONE... SONO STATI SOTTOPPOSTI A UN INTERROGATORIO...

UN INTERROGATORIO?!

BE', S-SI'... MA PIU' CHE ALTRO E' UN PRO FORMA... NIENTE DI PARTICOLARE...
COME SAREBBE PRO FORMA?!

BE'? COS'E` QUESTA ESPRESSIONE TRISTE? NON E` DA TE...

COS...?!

CORAGGIO, NON ESSERE COSI` GIU` DI MORALE... FORSE DOVREI DARTI UN BACIO...

AHIO!
BRUTTO IDIOTA!
MA COSA TI PASSA PER LA TESTA?! NON VEDI CHE SIAMO IN UNO STATO D'EMERGENZA ASSOLUTA?!
BAKRUNCH

E' STATO DECISO DAL CONSIGLIO D'AMMINISTRAZIONE!
COSA SIGNIFICA?
DIRETTORE...
KATANANO! METTITI IN STATO D'ALLERTA DI PRIMO GRADO!

MA QUANDO L'ELICOTTERO DELLA SEZIONE SETTE E' GIUNTO SUL LUOGO ALLA RICERCA DI SAYURI, DEL ROBOT NON C'ERA PIU' NEMMENO L'OMBRA...
IL MISTERIOSO ROBOT AUTORE DELL'ATTENTATO ALL'ESPOSIZIONE UNIVERSALE E' STATO RESPINTO CONGIUNTAMENTE DA SAYURI E SALLY...

TAP
GLIELO SPIEGHERÒ IO!
AAH!
CHE CAPACITÀ DI RIPRESA!

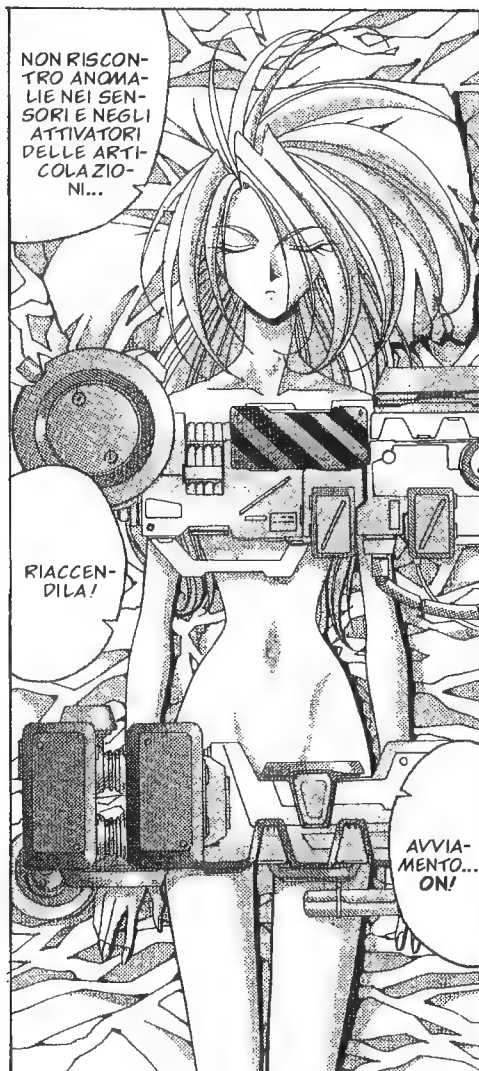
GIUDICANDO DALLO STATO DEL LUOGO DELL'ATTACCO, ANCHE L'AGGRESSORE DOVREBBE AVERE SUBITO DANNI RILEVANTI...
PROBABILMENTE QUALCUNO L'HA PORTATO VIA PRIMA CHE ARRIVASSE L'ELICOTTERO DELLA SEZIONE SETTE...

CON QUALCUNO INTENDE QUELLI CHE HANNO COSTRUITO IL ROBOT INCURSORE?
MA PERCHE' AVREBBE PRESO DI MIRA L'AREA IN CUI SI TIENE L'ESPOSIZIONE UNIVERSALE DEI ROBOT?

NON CAPISCO... E' TUTTO AVVOLTO NELLA NEBBIA! L'UNICA COSA CHIARA E' IL FATTO CHE ESISTE UN ROBOT DOTATO DI UNA POTENZA DISTRUTTIVA PARI A QUELLA DI SAYURI...
...E FINCHE' NON AVREMO LA CERTEZZA CHE LA NOSTRA SEDE NON POSSA SUBIRE ATTACCHI, OCCORRERA' ESSERE PRONTI A OGNI EVENTUALITA'!

LA RIPARAZIONE DI SAYURI STA PROCEDENDO RAPIDAMENTE, MA CI VORRA' ANCORA UN PO' DI TEMPO...
CIO' SIGNIFICA...

...CHE E' FINALMENTE ARRIVATO IL MIO GRANDE GIORNO!
SARO' FINALMENTE IO A DIFENDERE LA PACE NEL MON... EHM... LA SICUREZZA DELLE INDUSTRIE KAMATA!
NON AVRO' BISOGNO NE' DI CHISATO, NE' TANTOMENO DI SAYURI!
EHM... VERAMENTE NON E' PROPRIO COSI'...

UNA FABBRICA ABBANDONATA DEL QUARTIERE VECCHIO...

NON RISCONTRO ANOMALIE NEI SENSORI E NEGLI ATTIVATORI DELLE ARTICOLAZIONI...
RIACCENDILA!
AVVIAMENTO... ON!

UH!

IO... IO STAVO... D-DOV'E' SAYURI?
SEI STATA DANNEGGIATA SERIAMENTE CADENDO NELLA TRAPPOLA DI SAYURI, IL ROBOT DA COMBATTIMENTO DELLE INDUSTRIE KAMATA...

SE AVESSIMO RITARDATO NEL RECUPERARTI, SARESTI STATA CATTURATA DA QUELLA DITTA TERRESTRE...

CHE FINE HA FATTO SAYURI? E L'ALTRO ROBOT CHE L'HA AIU-TATA?
SAYURI E' STATA GRAVEMENTE DANNEGGIATA, MA QUELLI DELLE INDU-STRIE KAMA-TA L'HANNO RECUPE-RATA...

L'ALTRO ANDROIDE ERA SALLY, UN ROBOT DA COMBAT-TIMENTO DELLE INDUSTRIE KURAHA-SHI...
NON SAPPIAMO CHE FINE ABBIA FATTO SALLY... SIAMO RIUSCI-TI A MALAPE-NA A RECUPE-RARE TE...

LE INDU-STRIE KAMATA E LE INDU-STRIE KURA-HASHI...
PAT

NON E' PER-MESSO UN SE-CONDO FALLI-MENTO!
NESSUN PROBLE-MA... VOGLIO ESSERE IO A DI-STRUG-GERE QUELLE DUE!

KAO-RI...
LO SO, LO SO!

INDUSTRIE KURAHASHI
ANCORA NON AVETE SCOPERTO DOVE SI TROVANO SAYURI, SALLY E QUEL ROBOT DI ORIGINE SCONOSCIUTA?!
DANNAZIONE! SONO GIÀ PASSATI DUE GIORNI!
COME IMMAGINAVO... TEMO PROPRIO CHE SIANO TUTTE E TRE NELLE MANI DELLE INDUSTRIE KAMATA...
ECCO... ABBIAMO TROVATO LE LORO TRACCE FINO ALLA BONIFICA DI ARIAKE, MA... CHI PUÒ DIRE DOVE SIANO ANDATE A FINIRE?
GWROOOO

AAH! COSA STA SUC-CEDENDO?!
KTHOOM
RRUMBLE
E COSÌ QUESTE SAREBBERO LE INDU-STRIE KURAHA-SHI...
CHAK
CHAK
UH?
ALZA LE MANI E GIRATI VERSO IL MURO!
CHAK

AO', MA CHI TTE CREDI D'ESSE?! ANVEDI QUESTA!

C'HAI PROPRIO UN BEL CORAGGIO DE VENI' A ROMPE ALLE INDUSTRIE KURAHASHI, 'NDO CE STO IO!

EHI, TU! SAI SE IL ROBOT CHIAMATO SALLY SI TROVA QUI?!
SAL-LY?

E CHE SO', N'ELENCO DER TELE-FONO?! QUI NUN CE STA!
ANVE-DI CHE BBRUTTA FACCIA DA GALERA C'HA QUE-STA...

CAPI-SCO... ALLO-RA NON HO PIU' BISO-GNO DI STARE QUI...
ECCO, BRAVA... ALLORA PIJA E TORNE-TENE A CCASA!
...E VEDI DE NUN TORNA'!

E' OVVIO CHE NON TORNE-RO'...

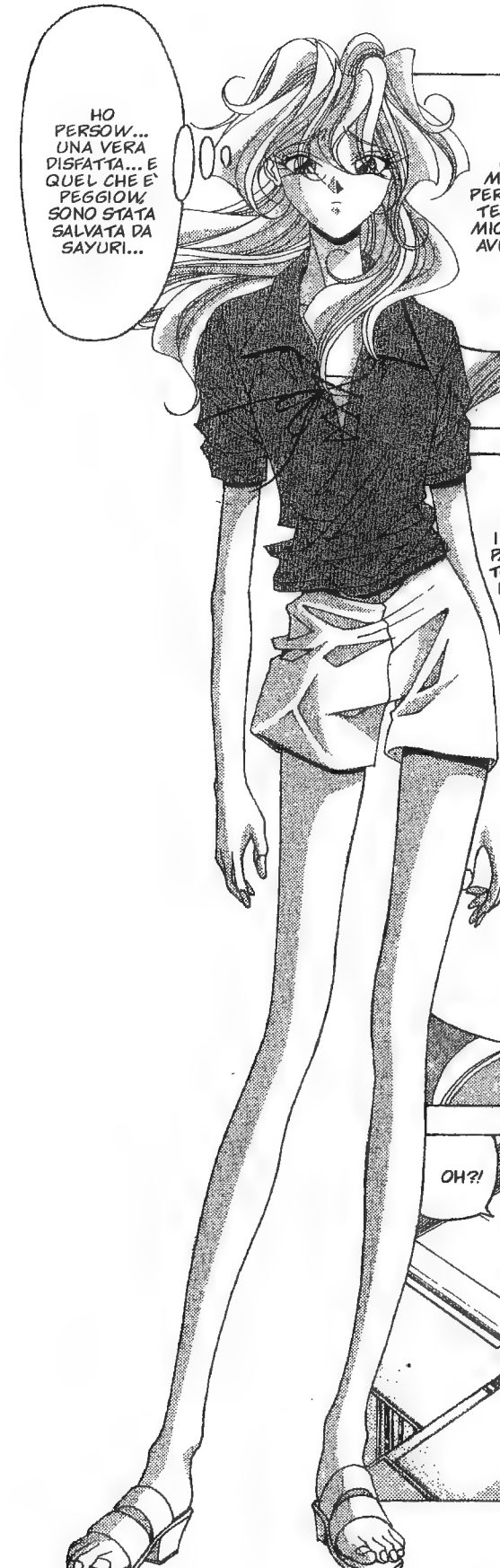
...DATO CHE QUESTO POSTO SARA' RIDOTTO IN UN AMMAS-SO DI MA-CERIE!
AO'! CARMA! ECCHEC-CAVOLO!
CO' 'A VIOLENZA 'N SE RISOLVE NULLA!

DI NUOVO LE INDUSTRIE KAMATA...
LABORATORIO SPECIALE 4 DELLA DIVISIONE CREAZIONE ARMI
SAYURI...
CHI È...?
SAYURI... CHI È SAYURI?
SAYURI... MI SEMBRA DI AVERE GIÀ SENTITO QUESTO NOME DA QUALCHE PARTE...
SAYURI...
SAYURI!
SAYURI!
SAYURI...
FORSE SAYURI... SONO IO?
CHI È CHE MI STA CHIAMANDO?

SAYURI!
QUESTA E` LA VOCE DEL CAPO-SEZIONE... IL CAPO-SEZIONE MI STA CHIAMAN-DO...?

COME TI SENTI, SAYURI?
CAPO-SEZIO-NE...

MI DISPIA-CE PER TE... NON E` BELLO DOVER STARE IN UN POSTO COSI` STRET-TO... CERCA DI RESISTERE ANCORA UN PO'...
I MUSCO-LI E LA PEL-LE ARTIFICIA-LE DEVONO ADERIRE BE-NE AI MECCA-NISMI IN-TERNI...

CAPOSE-ZIONE... COSA MI E` SUCCES-SO? DOV'E` CHISATO? E SALLY?

SONO TUTTE E DUE SANE E SALVE... GRAZIE A TE, SAYU-RI!
FRA NON MOLTO AVREMO DI NUOVO BI-SOGNO DEL TUO AIUTO, PERCIO`...

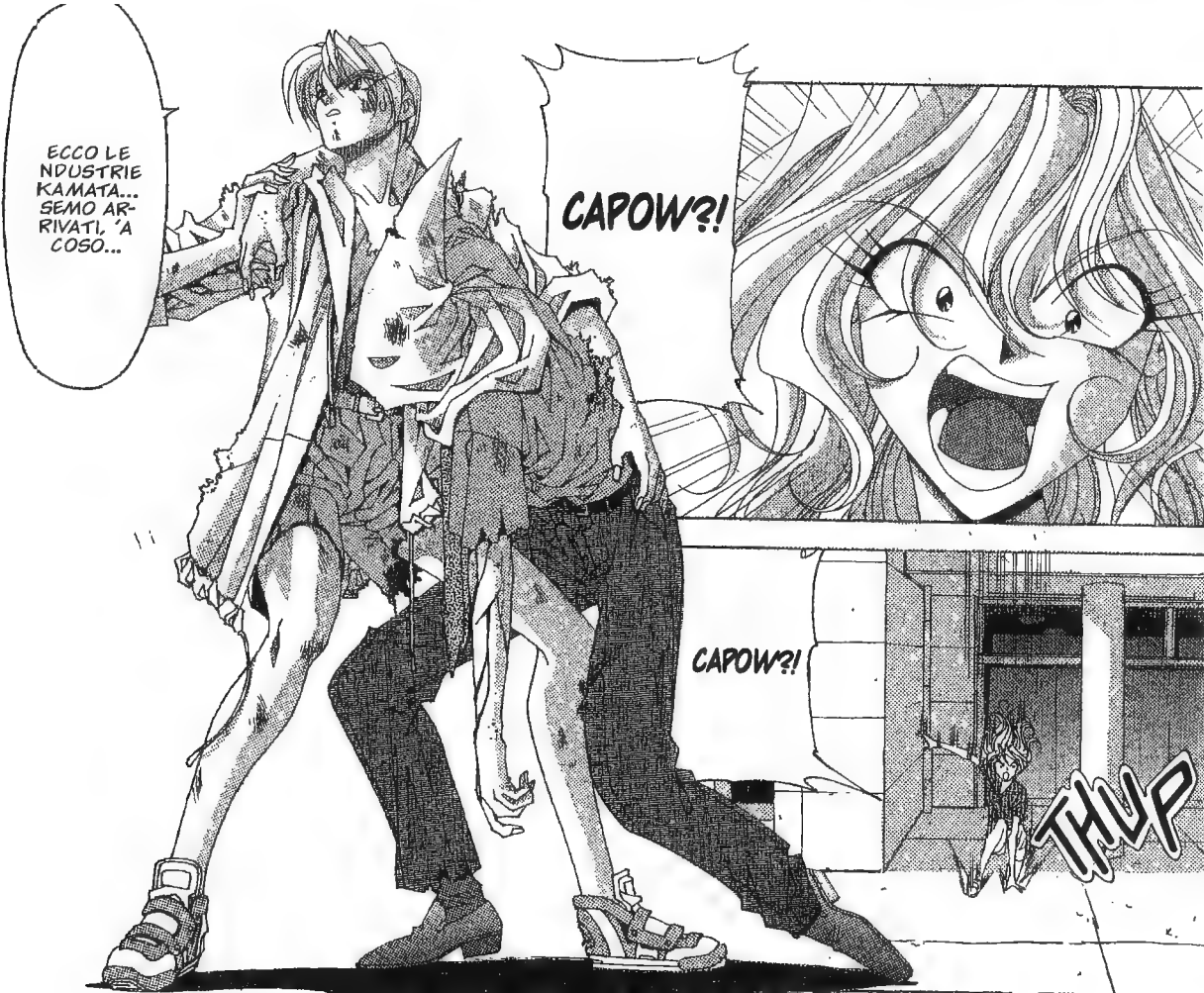
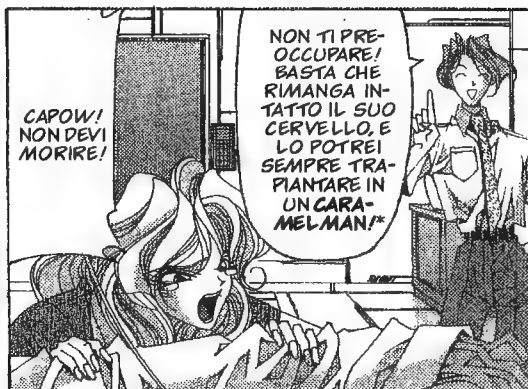
MI SENTO STANCA...
BRAVA... TUTTO QUELLO CHE DEVI FARE ORA E` RIPO-SARTI!

HO PERSOW... UNA VERA DISFATTA... E QUEL CHE È PEGGIOW, SONO STATA SALVATA DA SAYURI...
CE L'AVEVO MESSA TUTTA PER TORNAREY A TESTA ALTA DAL MIO CAPOW, DOPO AVER SCONFITTO SAYURI...
...MA DATE LE CIRCOSTANZEY, CON CHE FACCIA POTRÒ RIPRESENTARMI?!
ANCHE IL MIO APPARTAMENTO È STATO DISTRUTTOW...
COSA POSSO FAREY, ORA..?
OH, COME VORREI TORNAREY IN AMERICA... SIGH... SAREBBE BELLO SE QUESTO FOSSE SOLO UN CARTONEY ANIMATOW...
OH?!
FORZA, CHE CCE SEMO...

ECCO LE NDUSTRIE KAMATA... SEMO ARRIVATI, 'A COSO...

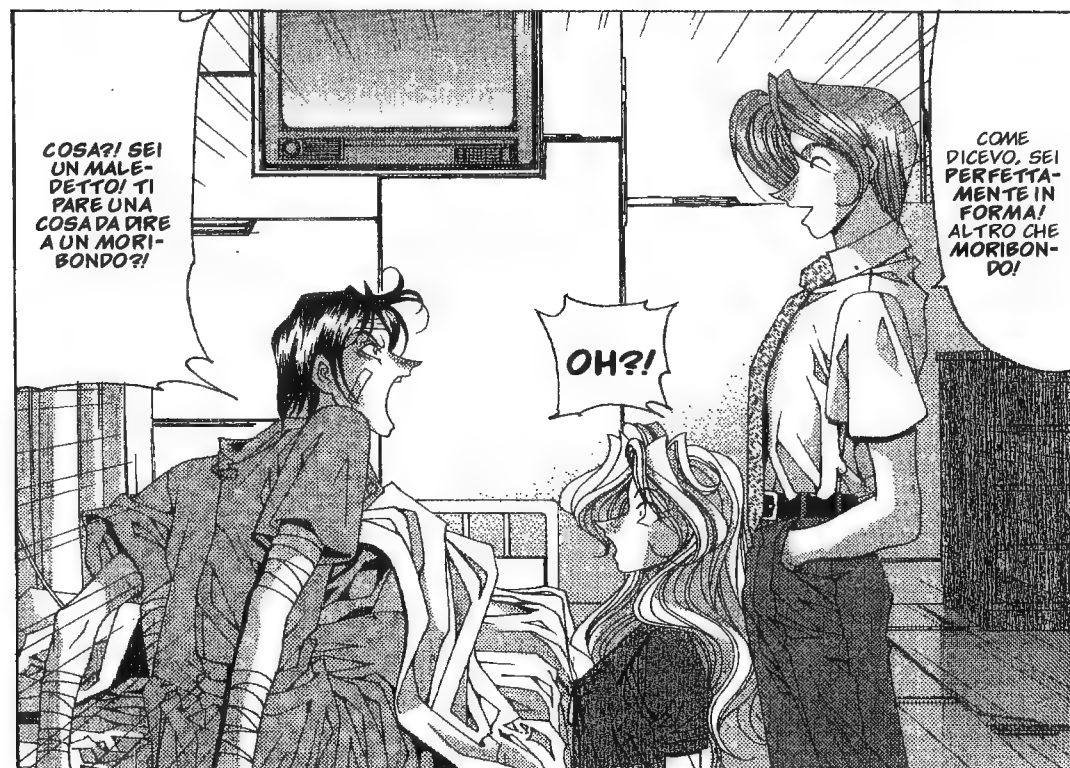
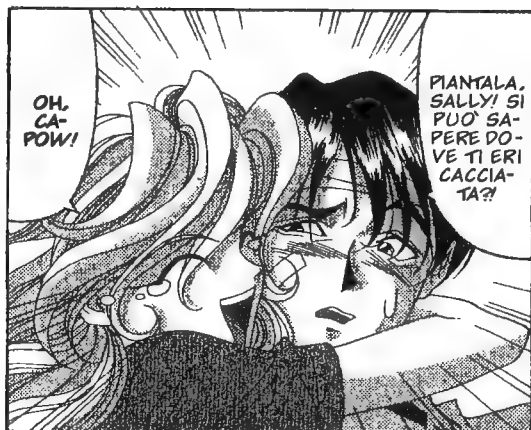
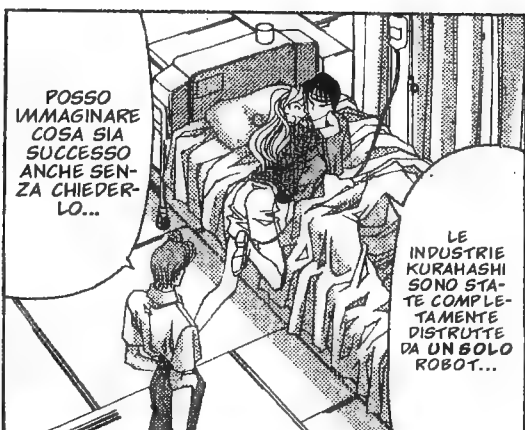
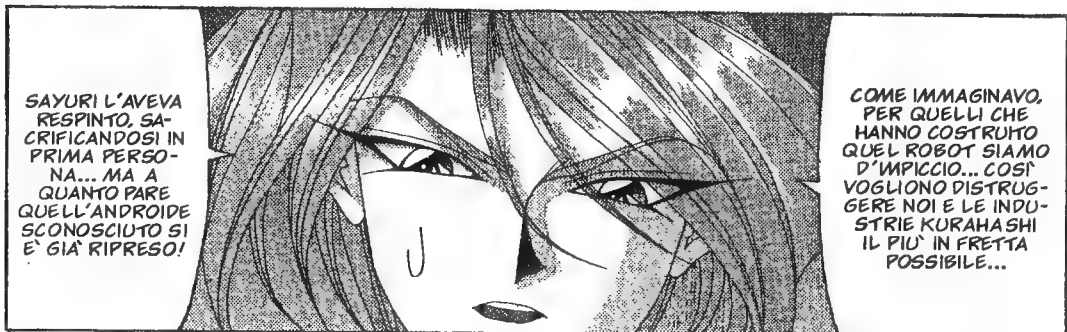
CAPOW?!

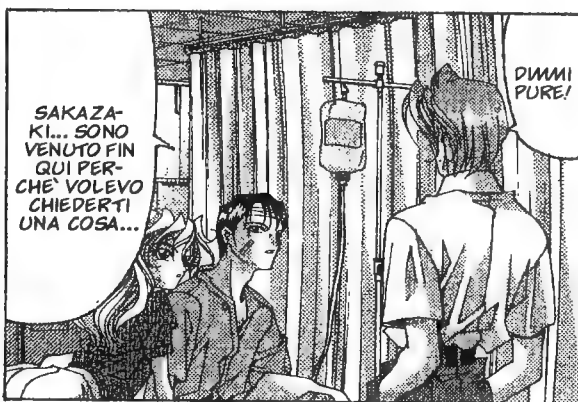
CAPOW?!

THUP

* DEDICATA AI LETTORI DI **MITICO**... LORO SANNO DI COSA PARLA SAKAZAKI, VERO? **KB**

COSA?! SEI UN MALEDETTO! TI PARE UNA COSA DA DIRE A UN MORIBONDO?!

OH?!

COME DICEVO, SEI **PERFETTAMENTE IN FORMA!** ALTRO CHE **MORIBONDO!**

OH, CA-POW!
PIANTALA, SALLY! SI PUÒ SAPERE DOVE TI ERI CACCIATA?!

POSSO IMMAGINARE COSA SIA SUCCESSO ANCHE SENZA CHIEDERLO...
LE INDUSTRIE KURAHASHI SONO STATE COMPLETAMENTE DISTRUTTE DA UN SOLO ROBOT...

SAYURI L'AVEVA RESPINTO, SACRIFICANDOSI IN PRIMA PERSONA... MA A QUANTO PARE QUELL'ANDROIDE SCONOSCIUTO SI È GIÀ RIPRESO!
COME IMMAGINAVO, PER QUELLI CHE HANNO COSTRUITO QUEL ROBOT SIAMO D'IMPICCIO... COSÌ VOGLIONO DISTRUGGERE NOI E LE INDUSTRIE KURAHASHI IL PIÙ IN FRETTA POSSIBILE...

ONESTAMENTE, DEVO AMMETTERE CHE LE ARMI ROBOT DA ME CREATE NON SONO STATE IN GRADO DI COMPETERE CON QUELLA MOSTRUOSITÀ...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE OLTRE A SAYURI POTESSE ESISTERE UN ANDROIDE TANTO POTENTE...

SAKAZAKI... SONO VENUTO FIN QUI PERCHÈ VOLEVO CHIEDERTI UNA COSA...
DIMMI PURE!

TU RIUSCIRAI A BATTERLO?
SEI SICURO CHE LA TUA SAYURI RIUSCIRÀ A SCONFIGGERE QUEL ROBOT?

MA CERTAMENTE!

DOPOTUTTO, SAYURI E` IL ROBOT PIU` FORTE DELL'UNIVERSO! IL **CAPOLAVORO** DI SAKAZAKI. DETTO ANCHE **IL GENIO DELLO SPAZIO!**

BE', IN QUEL CASO ENTREREMO IN SCENA **NOI!**

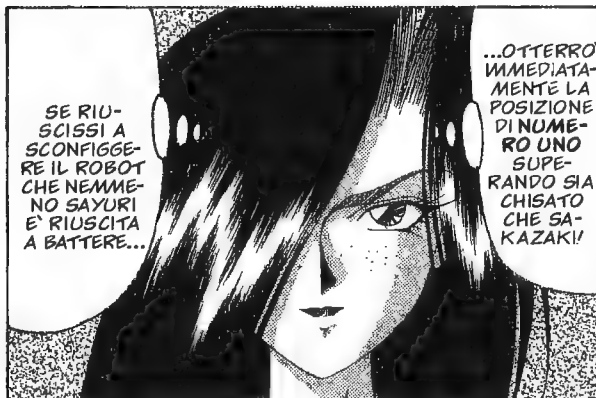
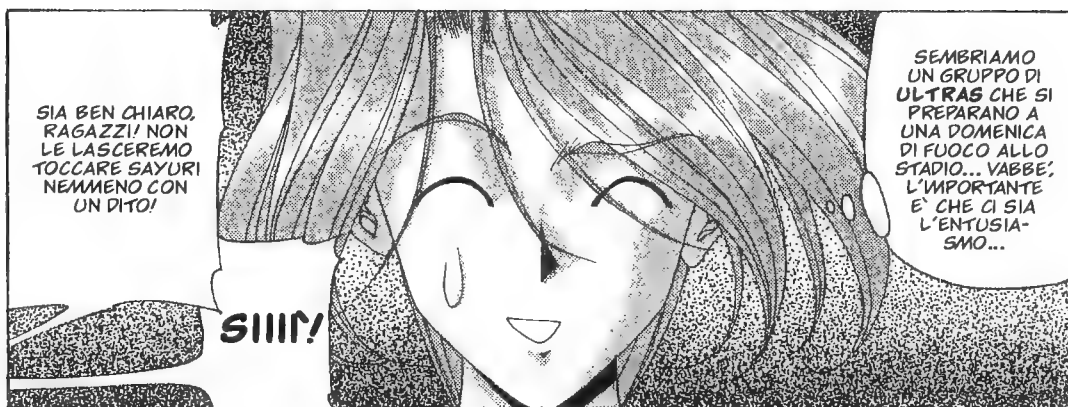
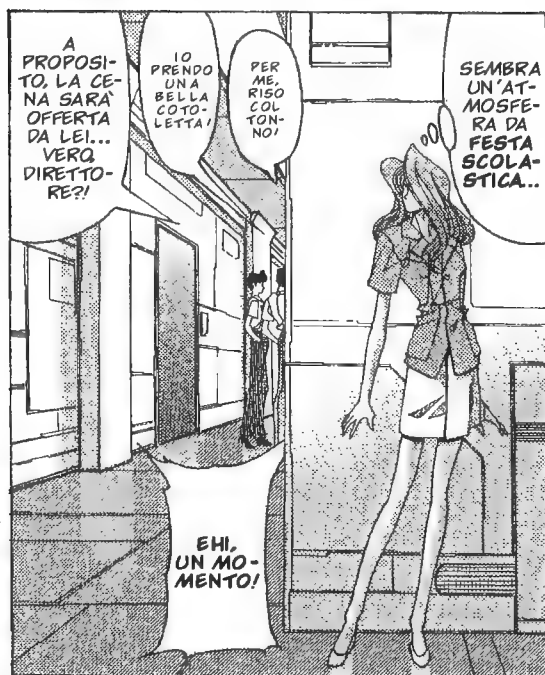
MA GUARDA... NON ERAVATE **TORNATI A CASA?!**

CAPOSEZIONE SAKAZAKI! NOI DELLA SEZIONE PROGETTAZIONE SETTE LA SEGUIREMO FINO ALLA FINE!
IN REALTÀ, LO FAREMO SOLO PER SAYURI, COMUNQUE...

SEGUENDO GLI ORDINI DELLA CAPOSEZIONE ARITA, ANCHE NOI DELLA SEZIONE OTTO, ASSIEME ALLA SETTE, CI OCCUPEREMO DELLA SCORTA DI SAYURI!
D'ALTRA PARTE, FACCIAMO TUTTI PARTE DEL SUO FAN CLUB!

CAPOSEZIONE SAKAZAKI... VORREI PRECISARE CHE LA MIA SEZIONE SEI NON HA LA MINIMA INTENZIONE DI GUADAGNARE TEMPO SOLO FINCHÈ SAYURI NON SI SARÀ RIMESSA!
L'UNICA COSA CHE VOGLIAMO È RENDERE INOFFENSIVO IL ROBOT NEMICO SOLO CON LE NOSTRE FORZE!
AH, SÌ...

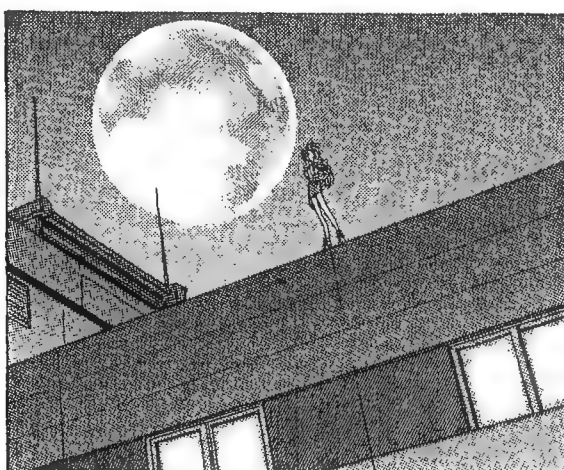
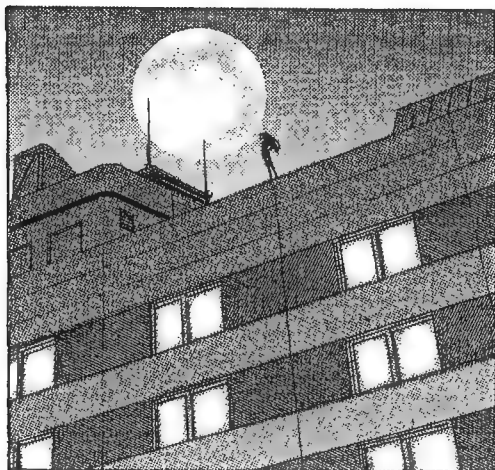
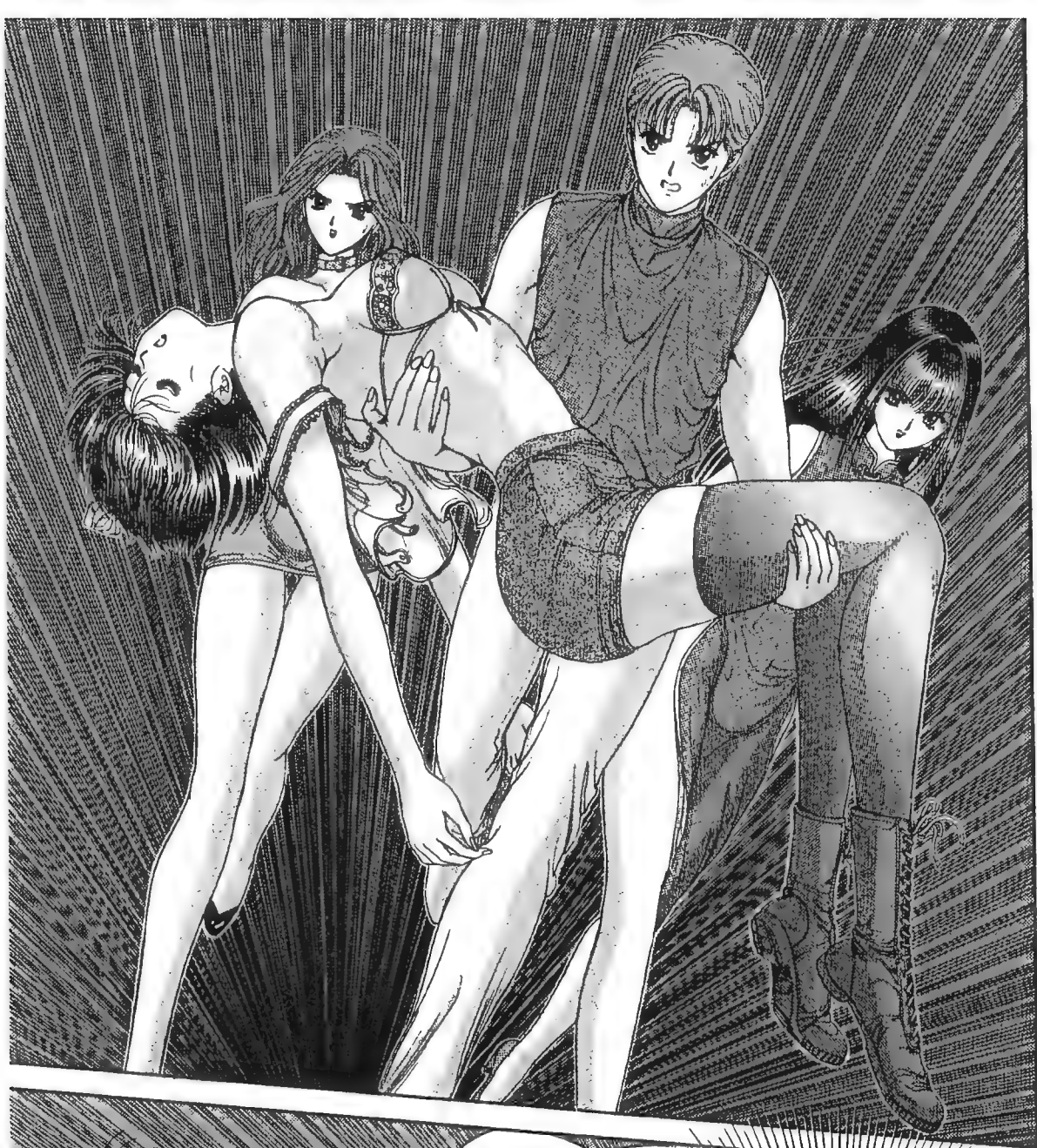
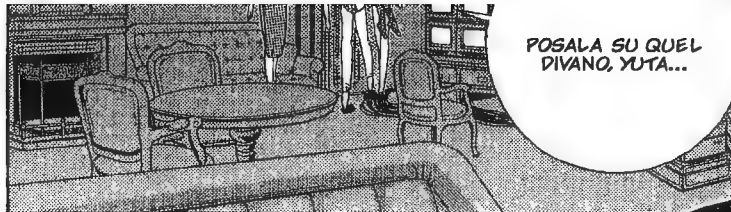
OH, COME SONO COMMOSSO! SIETE RIMASTI TUTTI QUI PERCHÈ ERAVATE PREOCCUPATI DELLA MIA INCOLUMITÀ! GRAZIE!
QUESTO MI FA CAPIRE QUANTO SONO APPREZZATO DAI MIEI UOMINI!

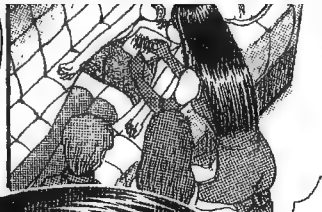
MA DI CHE COSA STA PARLANDO, QUEL VECCHIACCIO MALEFICO?!

SE RIUSCISSI A SCONFIGGERE IL ROBOT CHE NEMMENO SAYURI È RIUSCITA A BATTERE...
...OTTERRÒ IMMEDIATAMENTE LA POSIZIONE DI NUMERO UNO SUPERANDO SIA CHISATO CHE SAKAZAKI!

SIA BEN CHIARO, RAGAZZI! NON LE LASCEREMO TOCCARE SAYURI NEMMENO CON UN DITO!
SIIII!
SEMBRIAMO UN GRUPPO DI **ULTRAS** CHE SI PREPARANO A UNA DOMENICA DI FUOCO ALLO STADIO... VABBE', L'IMPORTANTE E' CHE CI SIA L'ENTUSIASMO...

A PROPOSITO, LA CENA SARA' OFFERTA DA LEI... VERO, DIRETTORE?!
IO PRENDO UNA BELLA COTOLETTA!
PER ME, RISO COL TONNO!
SEMBRA UN'ATMOSFERA DA **FESTA SCOLASTICA**...
EHI, UN MOMENTO!

BE', VISTO CHE LE INDUSTRIE KURAHASHI SONO STATE ANNIENTATE...
...IL MIO LAVORO DI SPIA SI E' CONCLUSO... E' COME SE FOSSI **DISOCCUPATA**...

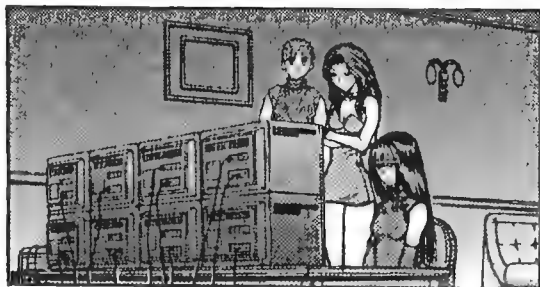
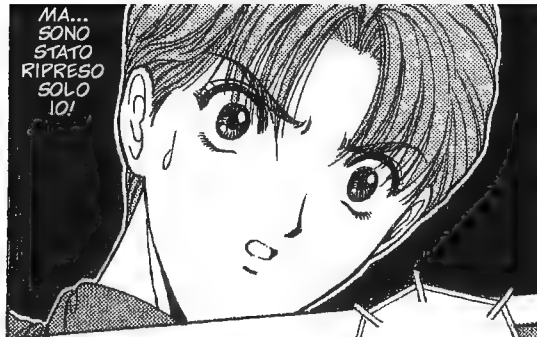
VISTE LE CIRCOSTANZE, NON CI SAREBBE PIU' BISOGNO DELLA MIA PRESENZA QUI... MA HO COME L'IMPRESSIONE CHE LA SITUAZIONE SI STIA FACENDO INTERESSANTE... PER CUI, CREDO CHE FARO' COMPAGNIA ANCORA PER UN PO' A QUESTA **MANICA DI SVITATI**...

BENE, SIGNORE E SIGNORI... LO SPETTACOLO STA PER AVERE INIZIO!

CALM BREAKER - CONTINUA

OFFICE REI
di Sanae Miyau & Hideki Nonomura
IL BANDOLO
DELLA MATASSA

EMIRU!

POSALA SU QUEL DIVANO, YUTA...
SORELLINA... SCUSAMI PER AVER AGITO COSÌ ARBITRARIAMENTE...
HO PENSATO CHE YUTA POTESSE AVERE DI NUOVO PAURA...
EMIRU...
NON C'E' ALCUN BISOGNO CHE TI GIUSTIFICHI... IL TUO COMPORTAMENTO E' STATO CORRETTO...
SÌ, LO SO...

QUESTO CASO RICHIEDE UNA SOLUZIONE **IMMEDIATA!**

VEDIAMO DI DARCI DA FARE!

RIKA, PREPARA I VIDEOREGI-STRATORI!

MA... SONO STATO RIPRESO SOLO IO!

SIGNORINA KEIKO!

E' ASSURDO!

SIGNORINA KEIKO...?

NON CI POSSO CREDERE...

YUTA!

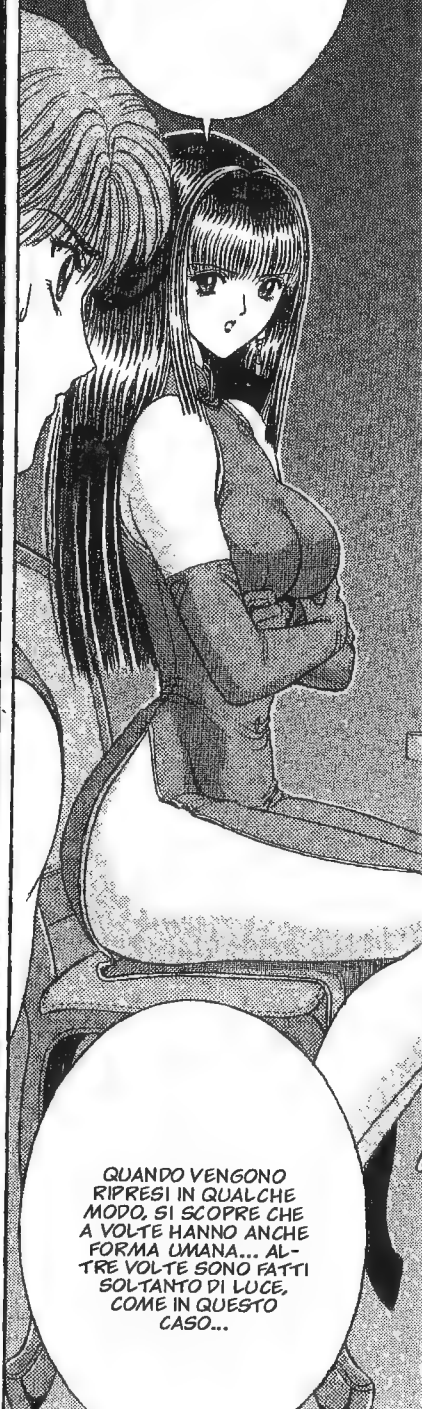
AAAAH!

SOLO IL CORPO LUMINOSO CHE HA INVESTITO EMIRU E' STATO RIPRESO!

MIREI... COS'ERA QUELLA LUCE CHE SI MUOVEVA?

NON E' POSSIBILE!

SI TRATTA DI UN **CORPO SPIRITUALE**...

...COMUNEMENTE DETTO ANCHE **FANTASMA**...

QUANDO VENGONO RIPRESI IN QUALCHE MODO, SI SCOPRE CHE A VOLTE HANNO ANCHE FORMA UMANA... ALTRE VOLTE SONO FATTI SOLTANTO DI LUCE, COME IN QUESTO CASO...

M-MA I FANTASMI CHE HO VISTO ERANO CINQUE... E IL LORO NUMERO NON CORRISPONDE A QUELLO RIPRESO DAI MONITOR...

INOLTRE... LA RAGAZZA, L'UOMO COL COLTELLO E I CADAVERI DEI BAMBINI...
...NON SONO STATI AFFATTO RIPRESI... NEMMENO QUANDO EMIRU E` STATA AGGREDITA!

NELLA REGISTRAZIONE SEMBRAVI INSEGUITO DA QUALCOSA... CREDO CHE TUTTI QUESTI FATTI SIANO COLLEGATI TRA LORO...
YUTA... QUALI FANTASMI HAI VISTO?

RACCONTACI TUTTO!

MA... YUTA! TI RENDI CONTO CHE MI STAI RACCONTANDO PER FILO E PER SEGNO LA TRAGEDIA AVVENUTA IN QUESTA CASA?!
COSA?!

E' LUI L'ASSASSINO?!
RAPISCE E UCCIDE TRE BAMBINI CHE RINCASAVANO DALLA SCUOLA ELEMENTARE

N-NE SONO SICURO... ERANO LORO...

MA COSA DIAVOLO STA SUCCE-DENDO?!
IL RAGAZZINO DI QUESTA FOTO SI CHIAMAVA PROPRIO COSÌ...
MASATO NISHIKURA (ANNI 12)
HAI DETTO CHE TI CHIAMAVANO MASATO, VERO?
YUTA... TU HAI RIVISSUTO LA SUA ESPERIEN-ZA!

R-RIVISSUTO LA SUA...?
PROPRIO COSÌ!
E' UN FENOMENO ABBASTANZA COMUNE... LO SPIRITO FA PROVARE A UN VIVENTE CIÒ CHE GLI È ACCADUTO PRIMA DELLA MORTE...

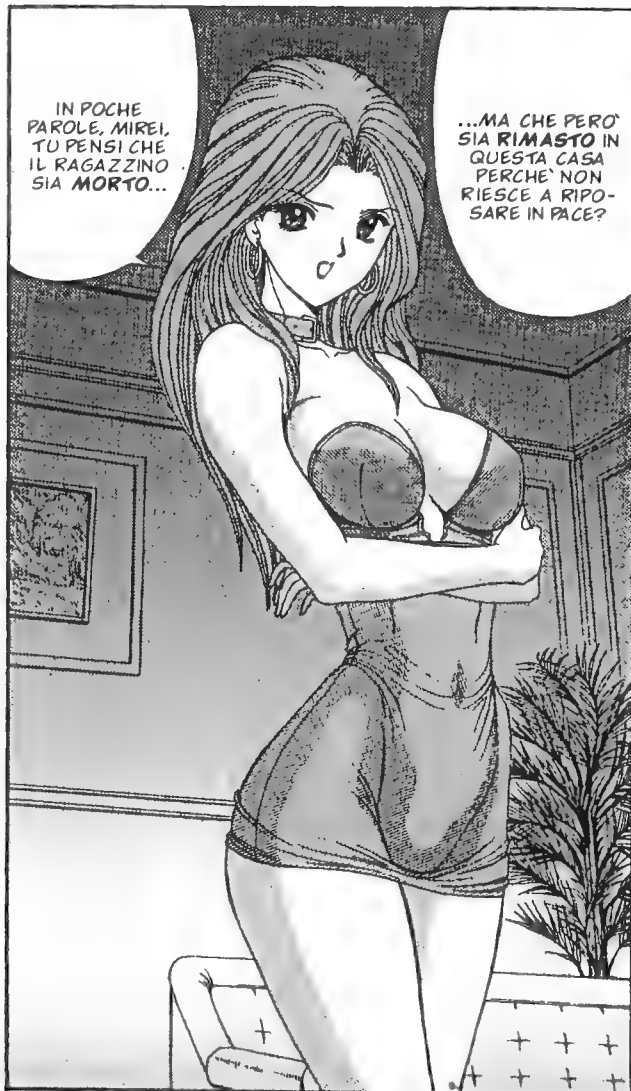
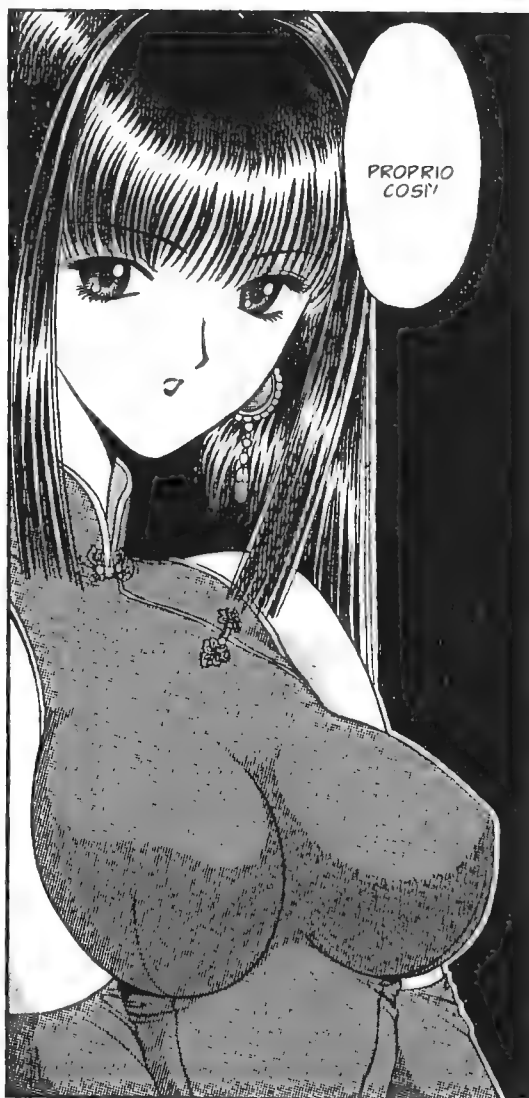
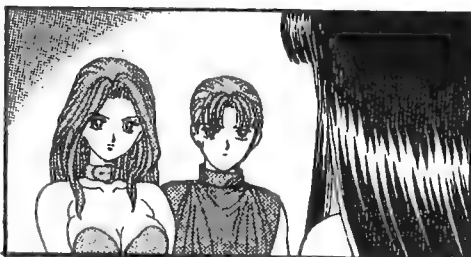
PROVIAMO A METTERE IN ORDINE TUTTO CIÒ CHE ABBIAMO SCOPERTO FINORA...
DUNQUE... L'ORIGINE DI OGNI FENOMENO PARANORMALE VERIFICATOSI IN QUESTA CASA...
...È SICURAMENTE DA IMPUTARE AI TRAGICI EVENTI AVVENUTI FRA LE SUE PARETI...

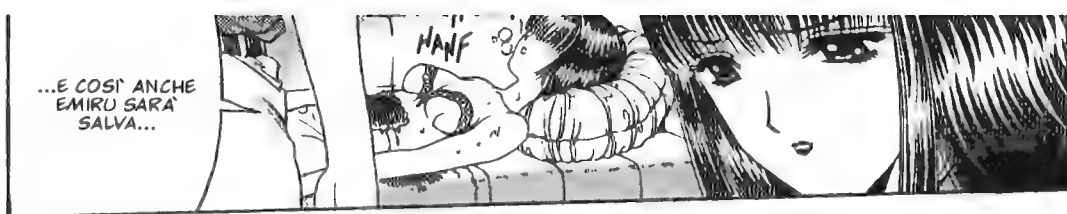
E' LUI L'ASSASSINO?!
E CIOÈ IL RAPIMENTO E L'OMICIDIO DI VENT'ANNI FA AI DANNI DI QUEI POVERI BAMBINI, SCOPERTO IN SEGUITO ALLE RICERCHE DI RIKA...
HEH!

IN SECONDO LUOGO, È UNO **SPIRITO** CHE STA CAUSANDO QUESTI FENOMENI, ED È IMPORTANTE SCOPRIRNE L'IDENTITÀ PER CONOSCERNE LE MOTIVAZIONI...

PERSONALMENTE, HO BUONE RAGIONI PER CREDERE CHE SI TRATTI DI **MASATO NISHIKURA**...
...LA CUI SALMA, VI RICORDO, NON VENNE **MAI TROVATA**..

A CONFERMA DI CIO', ABBIAMO L'ESPERIENZA VISSUTA DA YUTA...

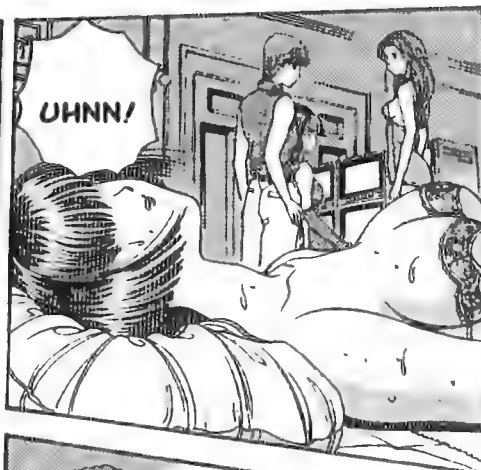
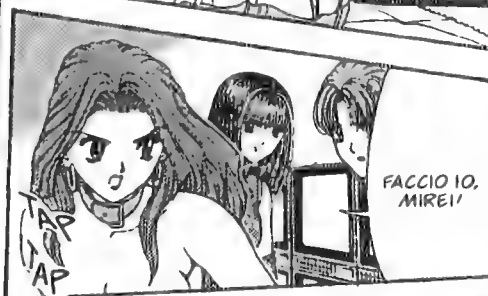
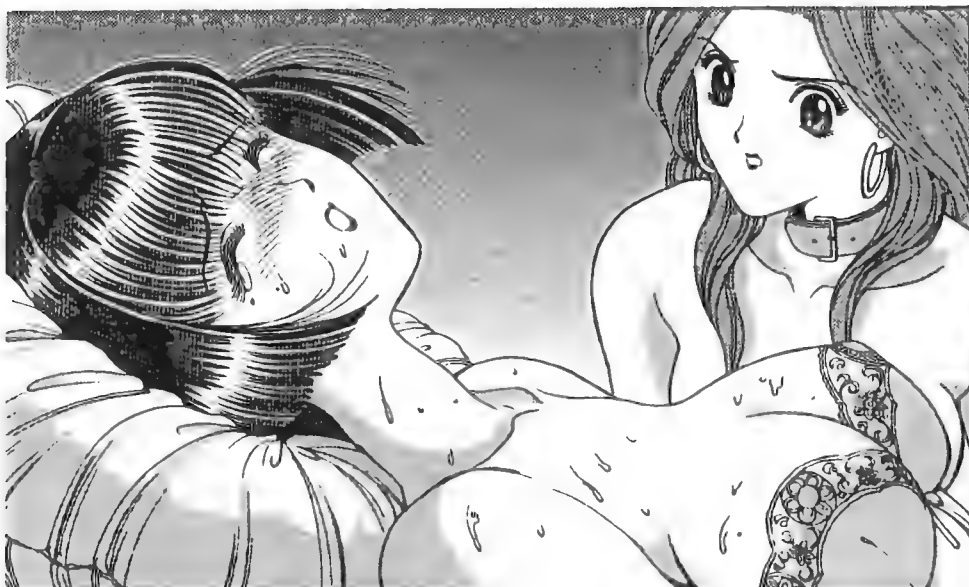
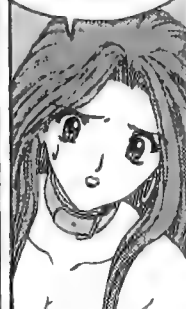
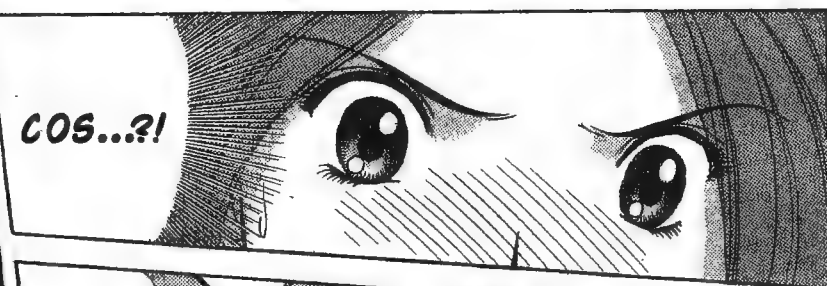
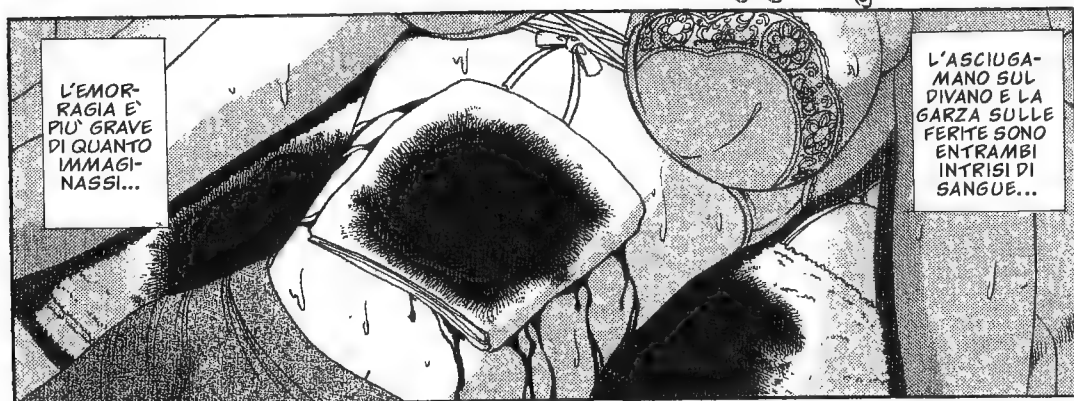
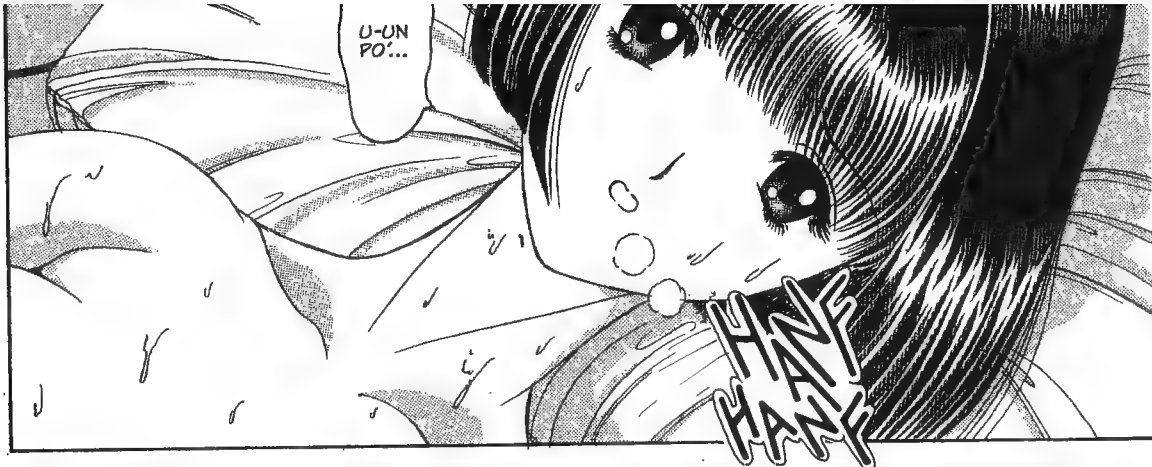
...CHE A QUANTO PARE RIPERCORRE ALCUNI TRAGICI MOMENTI, FORSE GLI ULTIMI, DEL PICCOLO MASATO NISHIKURA NEL TENTATIVO DI SFUGGIRE ALL'ASSASSINO...

IN POCHE PAROLE, MIREI, TU PENSI CHE IL RAGAZZINO SIA **MORTO**...
...MA CHE PERO' SIA **RIMASTO** IN QUESTA CASA PERCHE' NON RIESCE A RIPOSARE IN PACE?

PROPRIO COSI'

IL PROBLEMA CHE DOBBIAMO RISOLVERE, DUNQUE, E' SCOPRIRE PER QUALE MOTIVO IL SUO SPIRITO STIA CAUSANDO QUESTI FENOMENI...
SE VERREMO A CAPO DI QUESTO, IL CASO SARA' **RISOLTO**...

HANF

...E COSI' ANCHE EMIRU SARA' SALVA...

U-UN PO'...
HANF HANF HANF

L'ASCIUGAMANO SUL DIVANO E LA GARZA SULLE FERITE SONO ENTRAMBI INTRISI DI SANGUE...
L'EMORRAGIA E' PIU' GRAVE DI QUANTO IMMAGINASSI...

CHE VOCE FIOCA... HA DAVVERO UNA BRUTTA CERA...
NON ESISTE ALCUN RIMEDIO PER CURARLA...

PLITCH
E' MEGLIO CAMBIARE COMUNQUE QUESTA GARZA... ALMENO COSI' POTRÀ...
COS...?!
M-MIREI... V-VIENI A VEDERE...

GUARDA LE EMORRAGIE!
E' INCREDIBILE!
AIUTO
LE FERITE HANNO FORMATO UNA PAROLA!
QUESTO...
...E' UN MESSAGGIO INVIATO DALLO SPIRITO STESSO!

ORA HO CAPITO IL SUO OBIETTIVO!

LUI VUOLE CHE **TROVIAMO IL SUO CADAVERE**, CHE PROBABILMENTE E' RIMASTO PER VENT'ANNI DA QUALCHE PARTE IN QUESTA CASA!

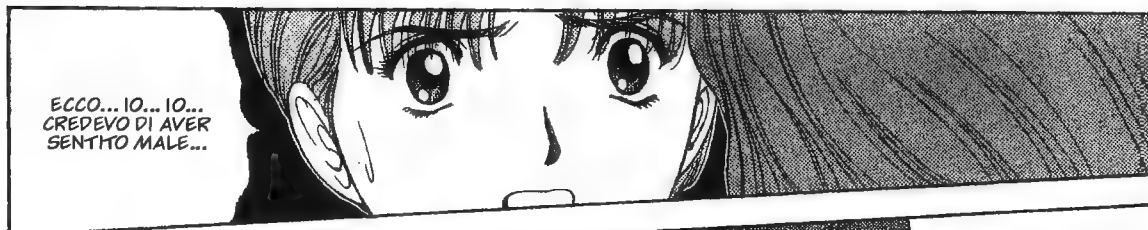
COSA?!

E QUAND'È SUCCESSO?!

WHUMP

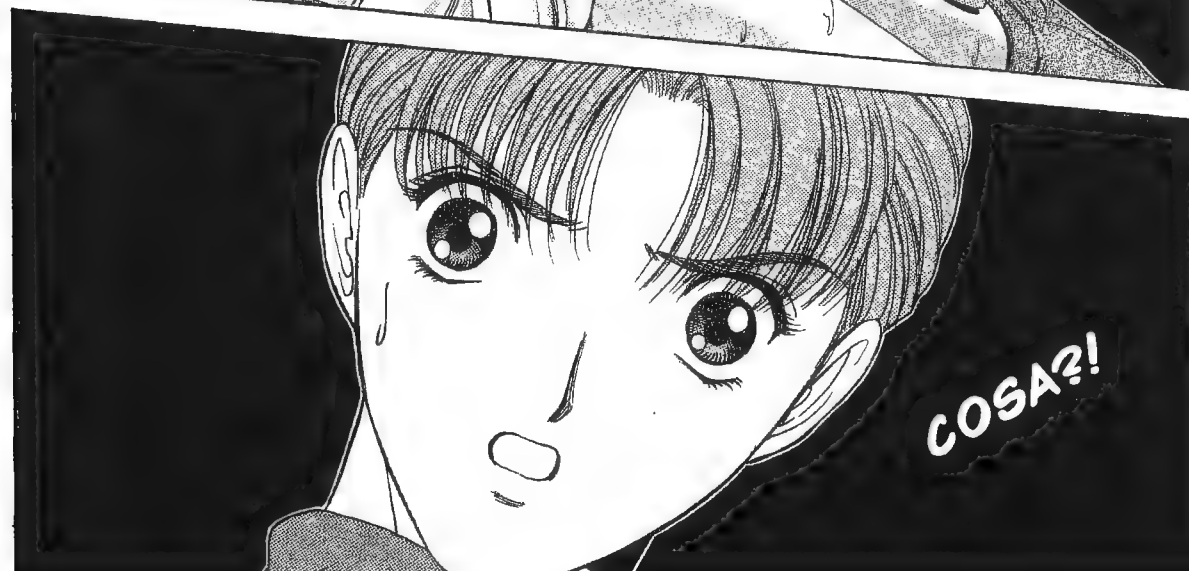
BRUTTO IMBECILLE!

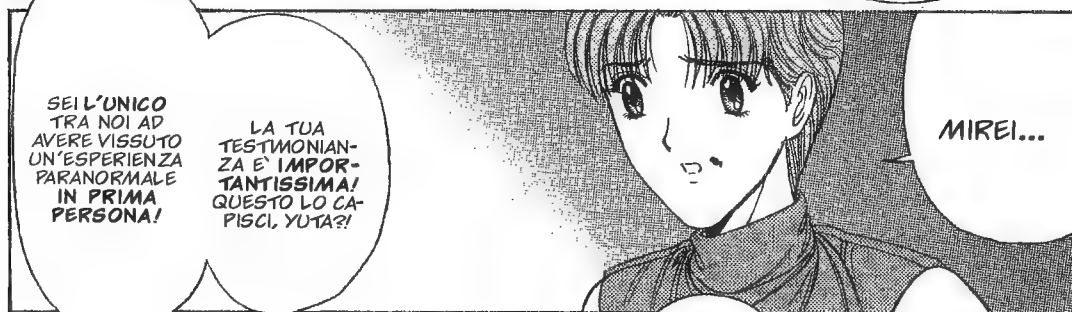
PERCHÈ NON CI HAI INFORMATO **PRIMA** DI UNA COSA DI QUESTA **IMPORTANZA?!**

OGGI... QUANDO SI È VERIFICATO QUEL FENOMENO IN CUCINA...

QUESTO SIGNIFICA CHE LO SPIRITO AVEVA **GIÀ INVIATO UN MESSAGGIO!**

SEI UNO STUPIDO!

SE TU CE LO AVESSI DETTO PRIMA...

...EMIRU AVREBBE POTUTO EVITARE TUTTA QUESTA SOFFERENZA!

COSA?!

E`... E` STATA **COLPA MIA?!**

SEI **L'UNICO** TRA NOI AD AVERE VISSUTO UN'ESPERIENZA PARANORMALE **IN PRIMA PERSONA!**

LA TUA TESTIMONIANZA E` **IMPORTANTISSIMA!** QUESTO LO CAPISCI, YUTA?!

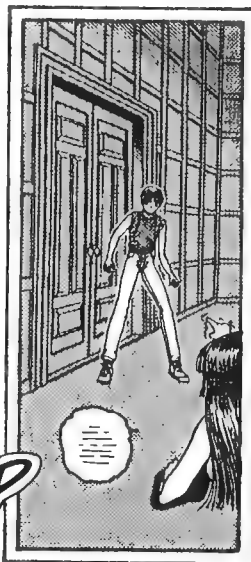
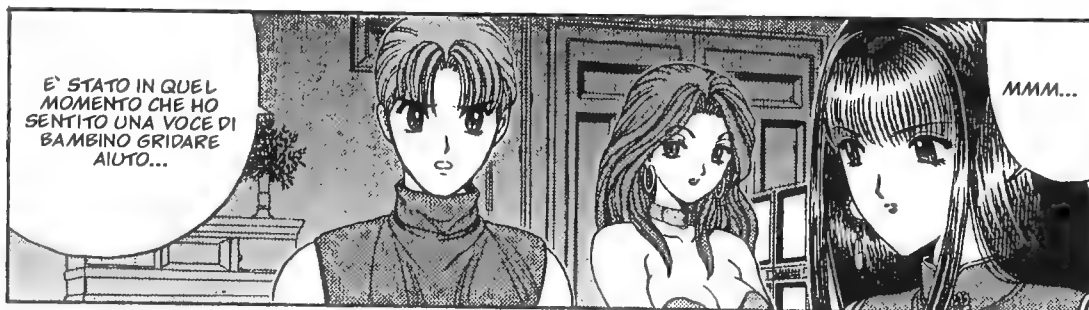
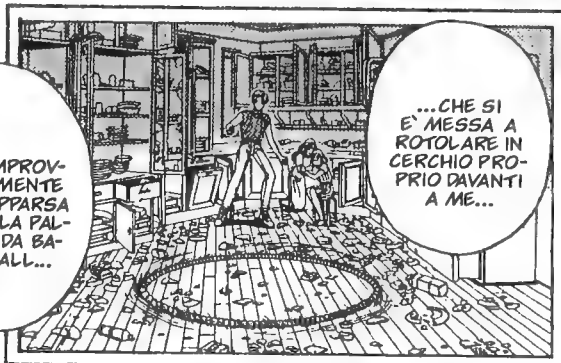
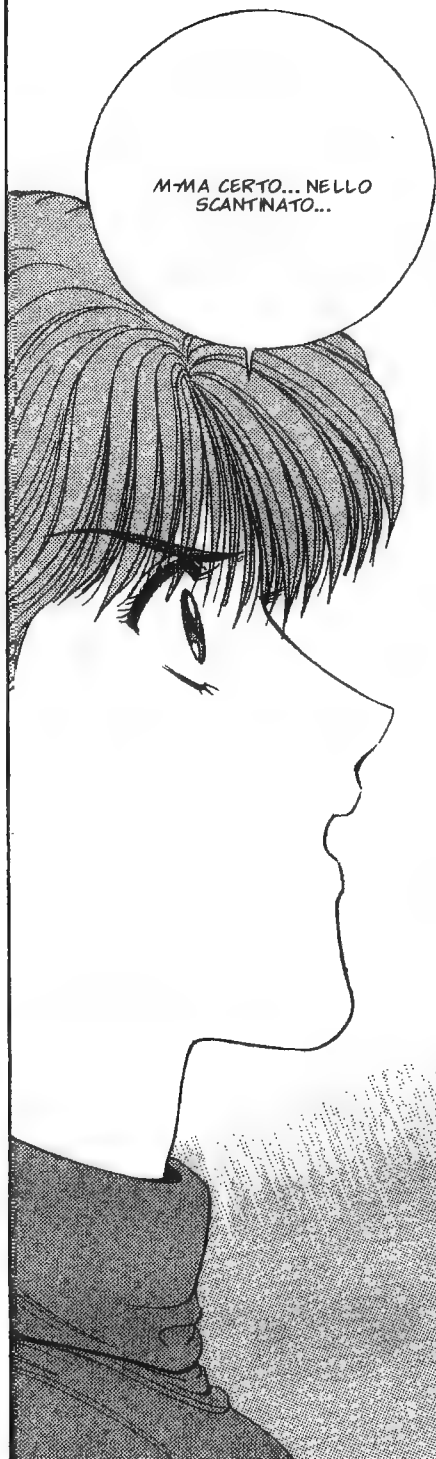
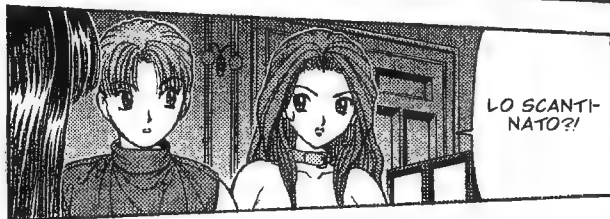
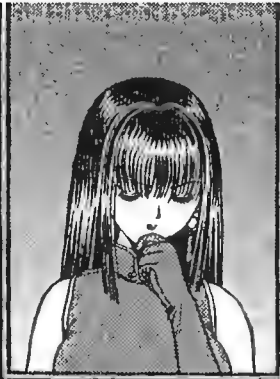
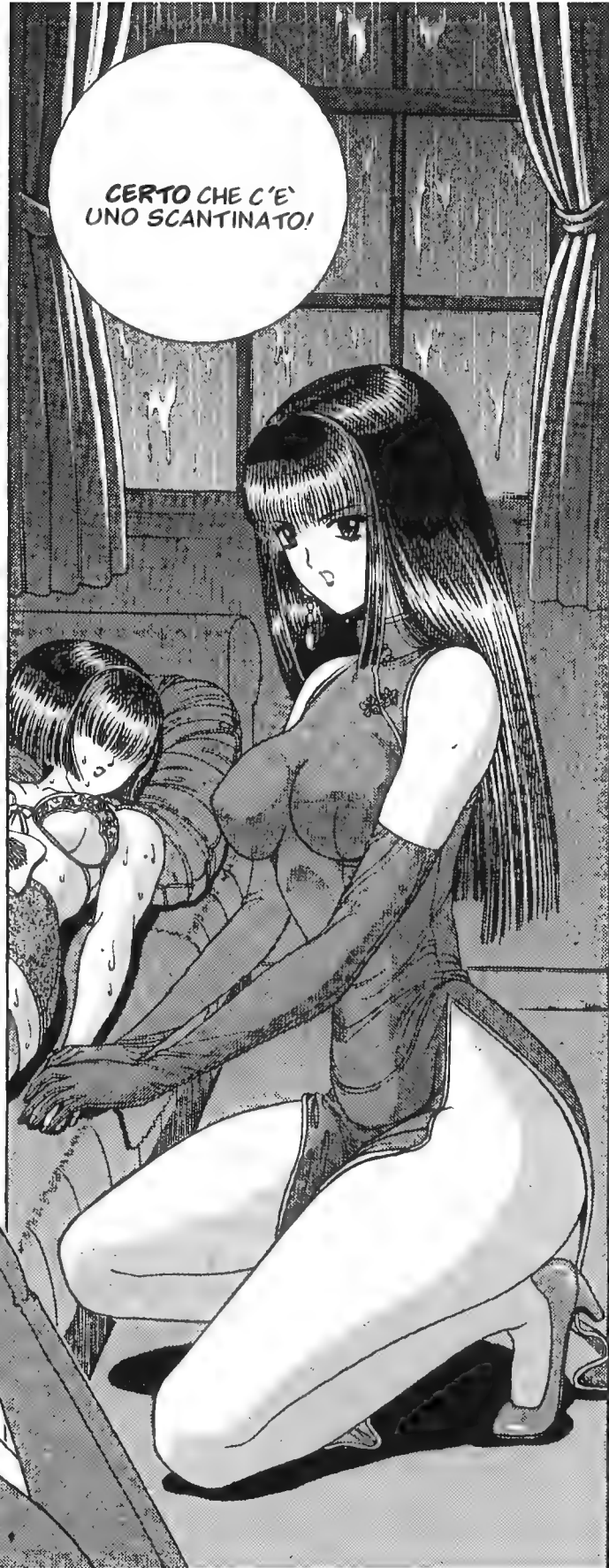
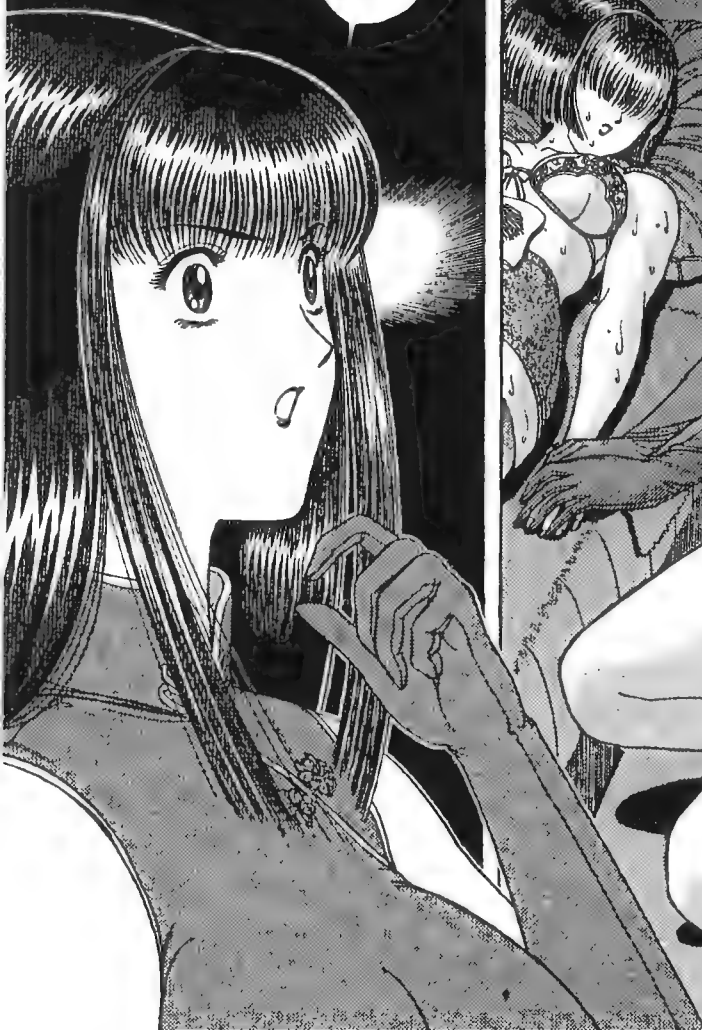
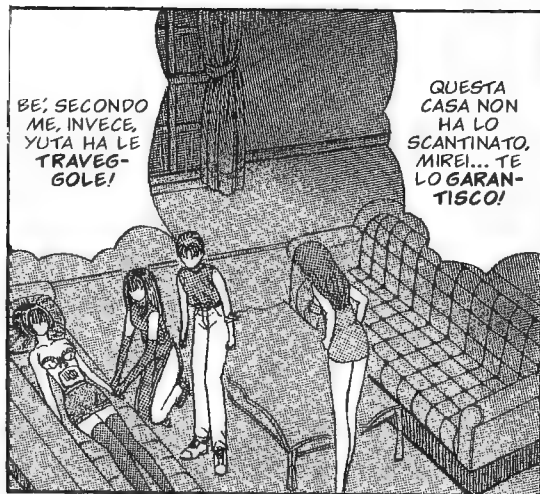
MIREI...

E` APPARSA ALL'IMPROVVISO UNA PALLA DA BASEBALL...
TUMP TUMP TUMP
...CHE E` SPARITA SUBITO...

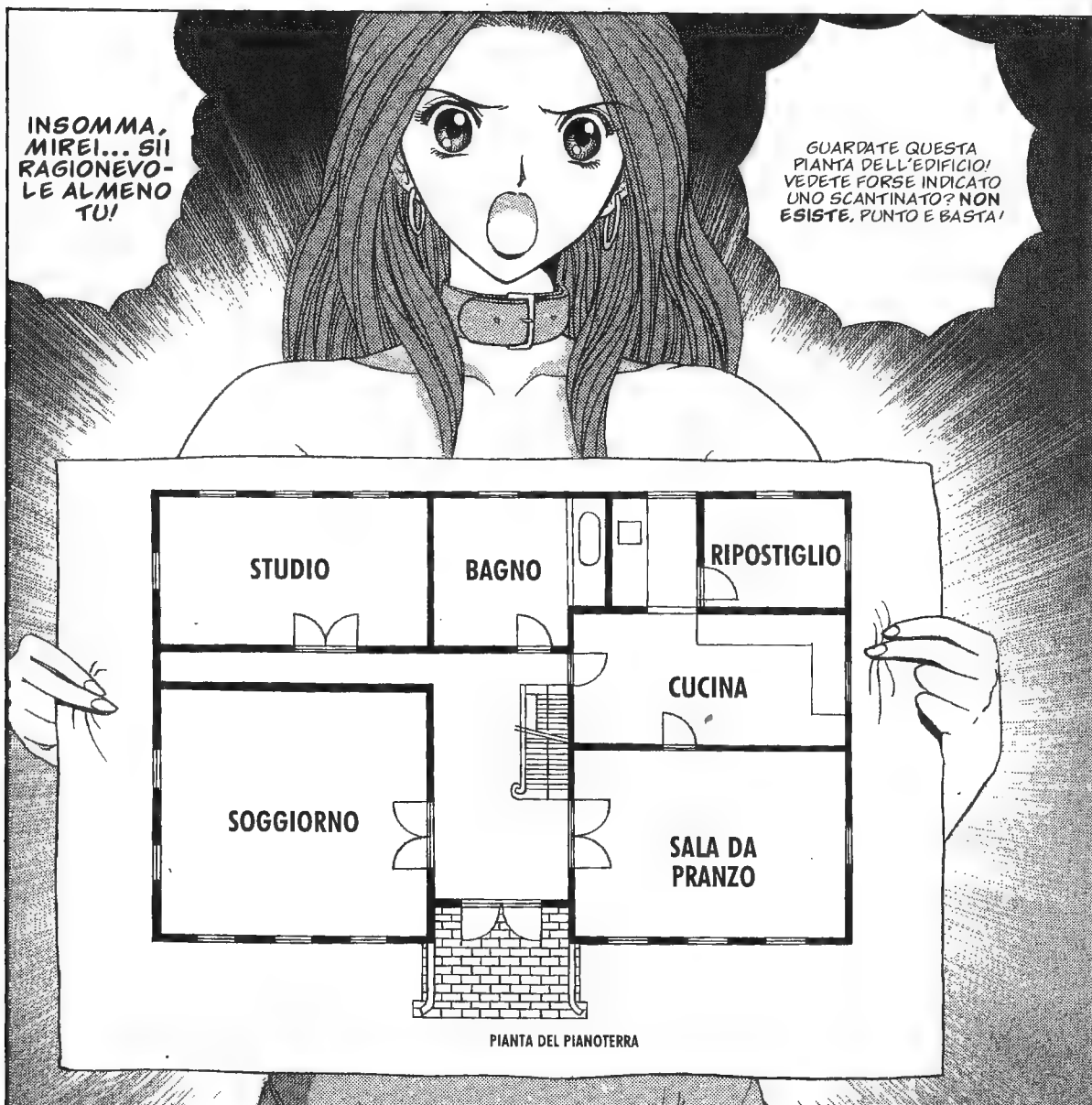
QUEL RAGAZZINO... MASATO NISHIKURA... NELLA FOTO SUL GIORNALE INDOSSAVA L'UNIFORME DA BASEBALL...
FIN DAL PRIMO GIORNO, OGNI SUO MESSAGGIO ERA RIVOLTO A ME, ACCIDENTI!

SUBITO DOPO, C'E` STATO QUEL FENOMENO DI POLTERGEIST IN CUCINA...
GLI OGGETTI SI SPOSTAVANO DA SOLI ALL'IMPAZZATA...
...E IMPROVVISAMENTE E` RIAPPARSA QUELLA PALLINA DA BASEBALL...
...CHE SI E` MESSA A ROTOLARE IN CERCHIO PROPRIO DAVANTI A ME...

E` STATO IN QUEL MOMENTO CHE HO SENTITO UNA VOCE DI BAMBINO GRIDARE AIUTO...
MMM...

POI, L'ESPERIENZA DI POCO FA...
IO E UNA RAGAZZA ERAVAMO INSEGUITI DA UN UOMO CON UN COLTELLO IN MANO...
TUMP TUMP TUMP

M-MA CERTO... NELLO SCANTINATO...

CERTO CHE C'E' UNO SCANTINATO!
CIELO... E' COSI' OVVIO...

BE', SECONDO ME, INVECE, YUTA HA LE **TRAVEGGOLE!**

QUESTA CASA NON HA LO SCANTINATO, MIREI... TE LO **GARANTISCO!**

E IO DICO CHE LO SCANTINATO C'E'!

INSOMMA, MIREI... SII RAGIONEVOLE ALMENO TU!

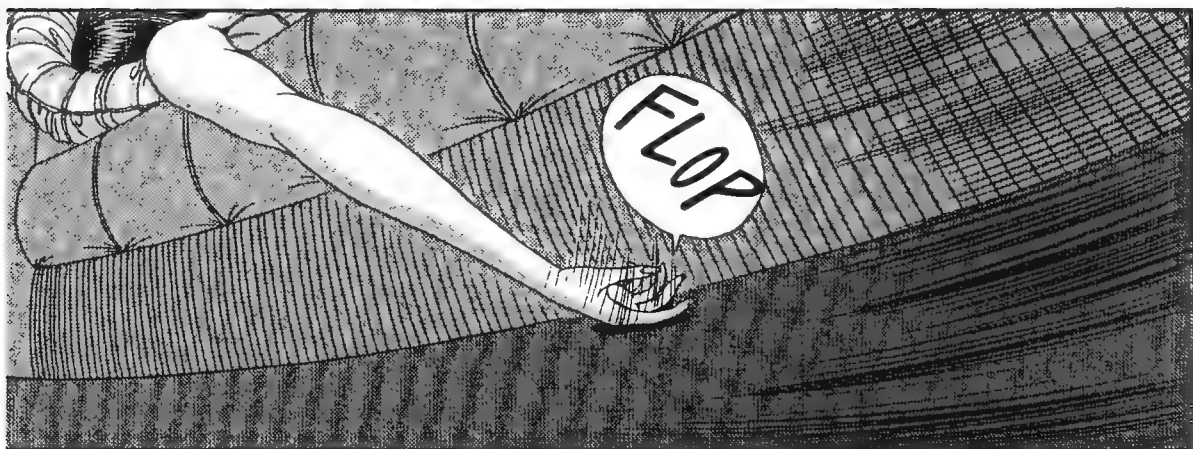
GUARDATE QUESTA PIANTA DELL'EDIFICIO! VEDETE FORSE INDICATO UNO SCANTINATO? **NON ESISTE**, PUNTO E BASTA!

STUDIO
BAGNO
RIPOSTIGLIO
CUCINA
SOGGIORNO
SALA DA PRANZO

PIANTA DEL PIANOTERRA

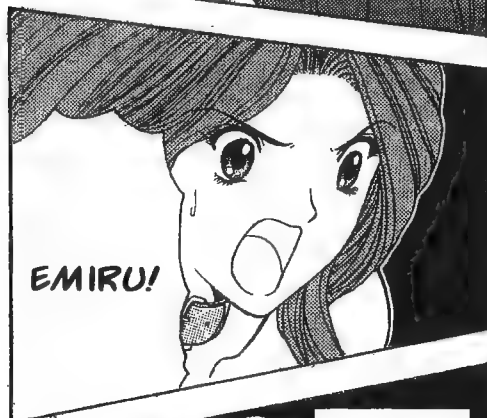
CERCA DI CALMARTI, RIKA...
MA COME POSSO STA-RE CALMA?!

SE NON TROVIAMO IL CADAVERE DI MASATO IL PRIMA POS-SIBILE...
...EMIRU RISCHIA DI MORIRE!

FLOP

...EMIRU?

RISPONDIMI, EMIRU!

PAT PAT

NON REAGISCE!

EMIRU!

EMIRU!

TI PREGO, EMIRU, RISPONDI!

HA PERSO CONOSCENZA...

EMIRU...
SE DOVESSE SUCCEDERE QUALCOSA A EMIRU, IO...
E` COLPA MIA... E` STATA TUTTA COLPA MIA!
GIÀ, DOV'E`?! SE NE SEI COSI` SICURA, PARLA! EMIRU NON ARRIVERA` ALL'ALBA, COSI`!
AVANTI, MIREI! DIMMI DOVE SI TROVA QUESTO SCANTINATO!
SEGUI-TEMI!

LA CUCINA?

GIÀ... GUARDATE BENE QUESTA CUCINA!
QUESTA CASA È STATA COSTRUITA ALL'INIZIO DELL'ERA SHOWA, MA STRANAMENTE **SOLO QUESTA STANZA** È MOLTO DIVERSA DALLE ALTRE...

È DOTATA DELL'ULTIMO MODELLO DI **CUCINA COMPONIBILE**...

LE PARETI E IL PAVIMENTO SONO RIVESTITI SEGUENDO LA MODA ATTUALE...

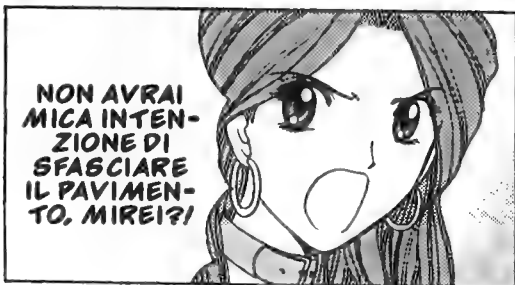
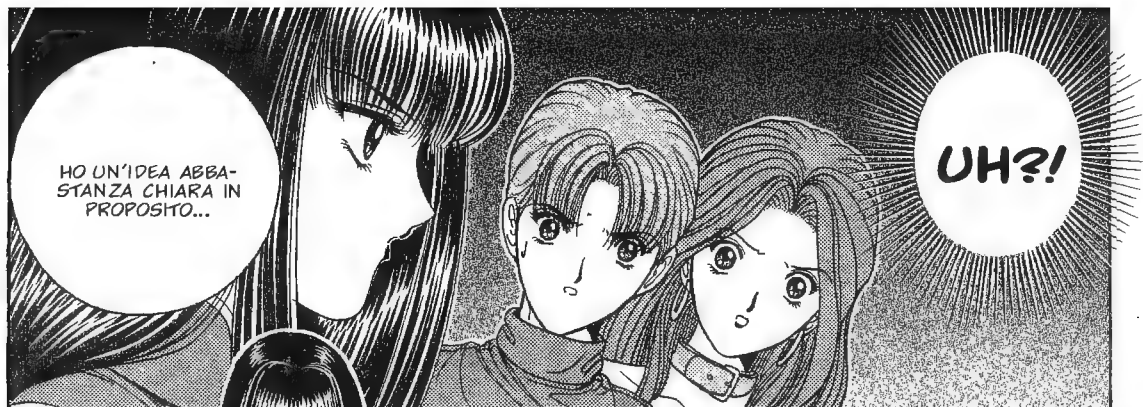
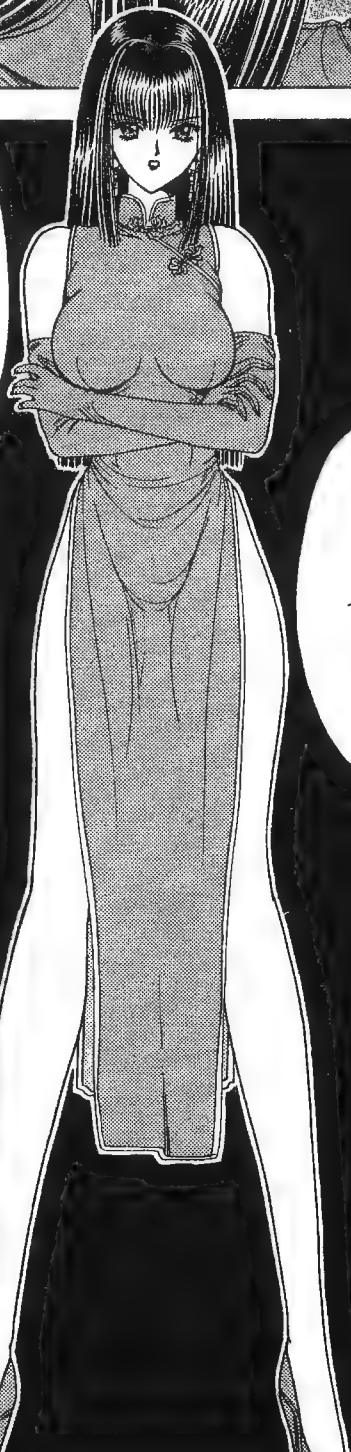
QUESTO PERCHÈ È STATA RISTRUTTURATA MOLTO DI RECENTE!

STAI FORSE DICENDO CHE A CAUSA DEL NUOVO PAVIMENTO...
...LO SCANTINATO NON SI VEDE, MA E' SOTTO LA CUCINA?!
DANNAZIONE... MI SONO AFFIDATA TROPPO A QUESTA PIANTA...
...SENZA CONSIDERARE CHE LA PLANIMETRIA SI RIFERISCE A DOPO LA RISTRUTTURAZIONE...
PROPRIO COSI'!
ASPETTA UN MOMENTO, MIREI!
IPOTIZZIAMO PURE CHE LO SCANTINATO ESISTA VERAMENTE... COSA TI FA PENSARE CHE NON SI VEDA A CAUSA DELLA RISTRUTTURAZIONE?!
E' MOLTO SEMPLICE, YUTA...

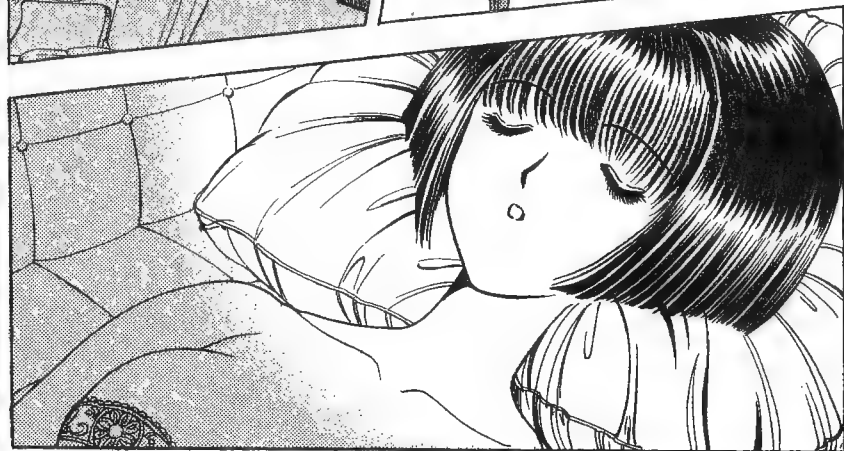
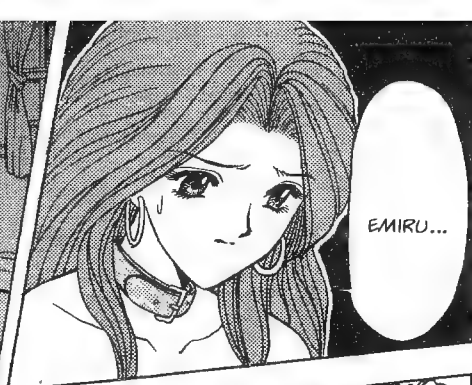
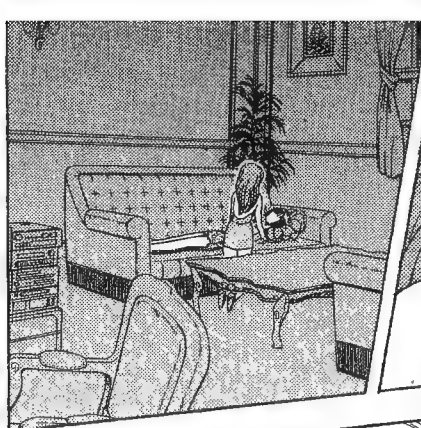
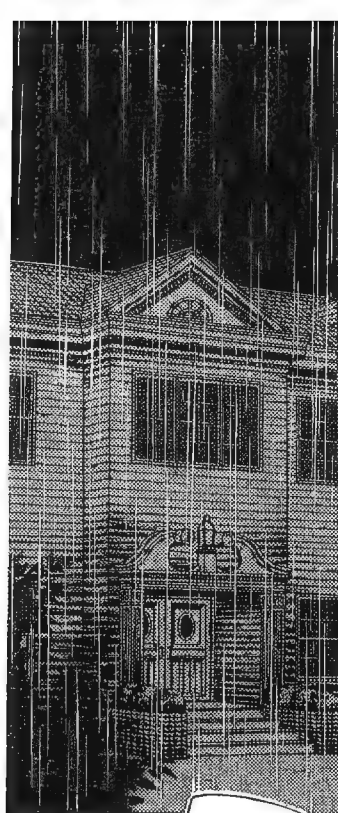
NELLA REGISTRAZIONE VIDEO, QUANDO HAI RIVISSUTO L'ESPERIENZA DI MASATO STAVI CORRENDO VERSO LA PORTA CHE CONDUCE ALLA CUCINA...

COS...?!
QUINDI, SUPPONGO CHE MENTRE LA RAGAZZA TI DICEVA DI FUGGIRE NELLO SCANTINATO...
TI STESSE INDICANDO PROPRIO QUELLA DIREZIONE, NON E' COSI'?

E' PROPRIO QUELLO IL POSTO DOVE IL CADAVERE E' RIMASTO SEPOLTO...
LO SCANTINATO SI TROVA SICURAMENTE SOTTO QUESTO PAVIMENTO...

ANCHE VOLENDO, EMIRU NON CE LA FARA' A RESISTERE FINO A QUANDO AVREMO FINITO!

NON AVRAI MICA INTENZIONE DI SFASCIARE IL PAVIMENTO, MIREI?!

HO UN'IDEA ABBASTANZA CHIARA IN PROPOSITO...
UH?!
NEI FENOMENI CAUSATI DA UNO SPIRITO CHE VUOLE CHIEDERE QUALCOSA...
...SPESSO IL FANTASMA INVIA MESSAGGI MOLTO CHIARI!
YUTA HA VISTO PER BEN DUE VOLTE UNA PALLA DA BASEBALL.
GIUDICANDO DA COME ERA VESTITO MASATO NELLA FOTO, ERA UN APPASSIONATO DI QUESTO SPORT...
IN BREVE, LA PALLINA DA BASEBALL È COME UNA TESTIMONIANZA DELL'ESISTENZA DEL RAGAZZINO...
PERCIÒ...

CRIBBIO!

HO CAPITO! LA ZONA SU CUI ROTEAVA LA PALLINA...

...E' L'INGRESSO DELLO SCANTINATO!

EMIRU...
RESISTI, EMIRU!
TI SALVERÒ A OGNI COSTO!

T-THUNK
THRAK
THRAK
KRAKK
KRAKK
BRAKK
BRAKK

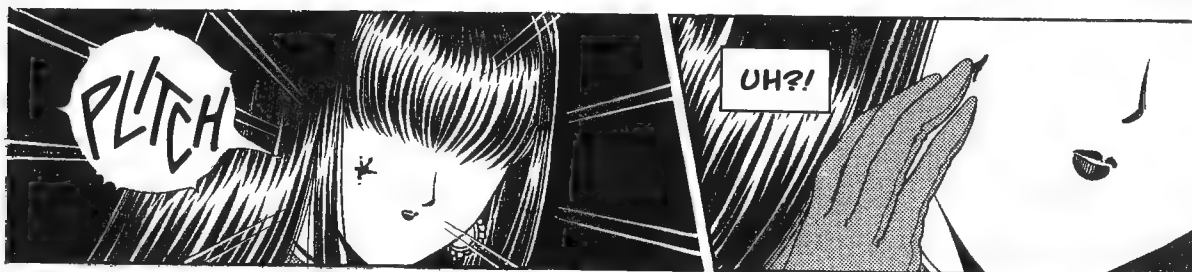
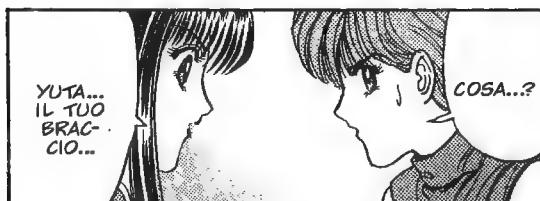
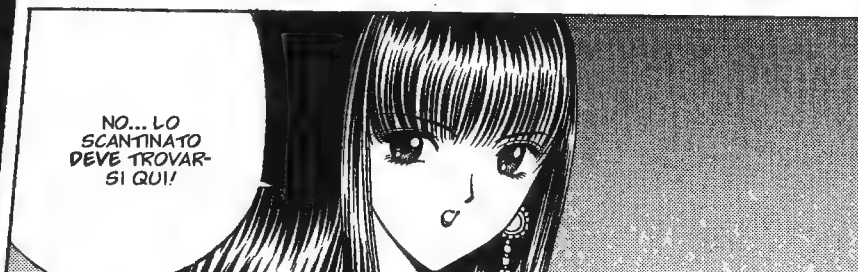
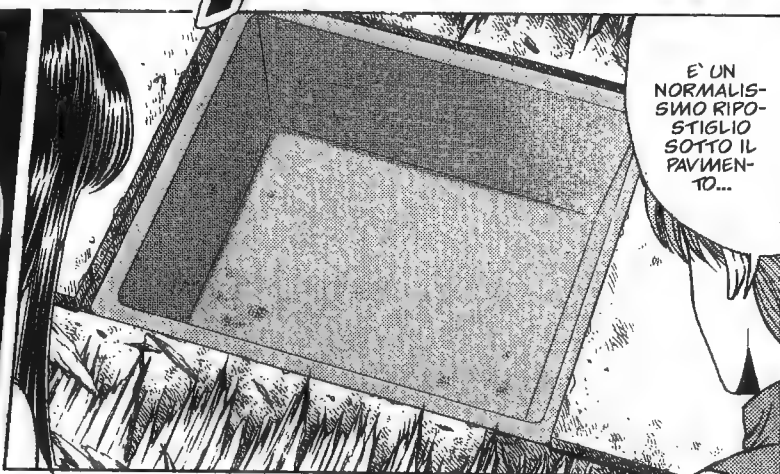
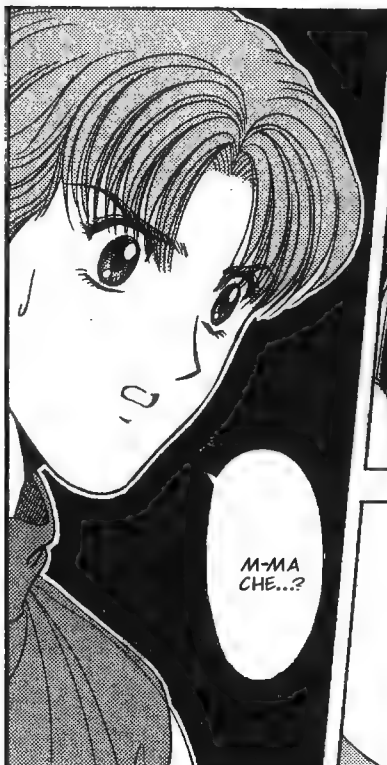
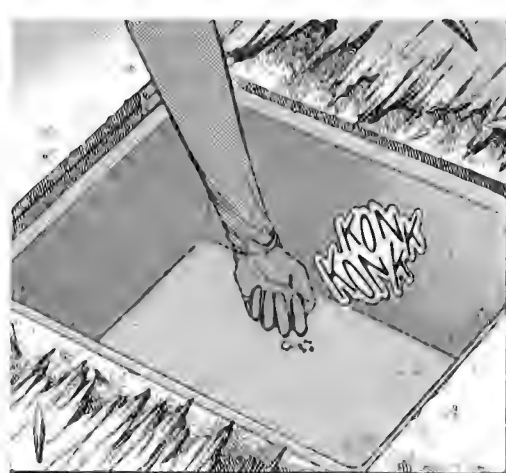
PLITCH
UH?!

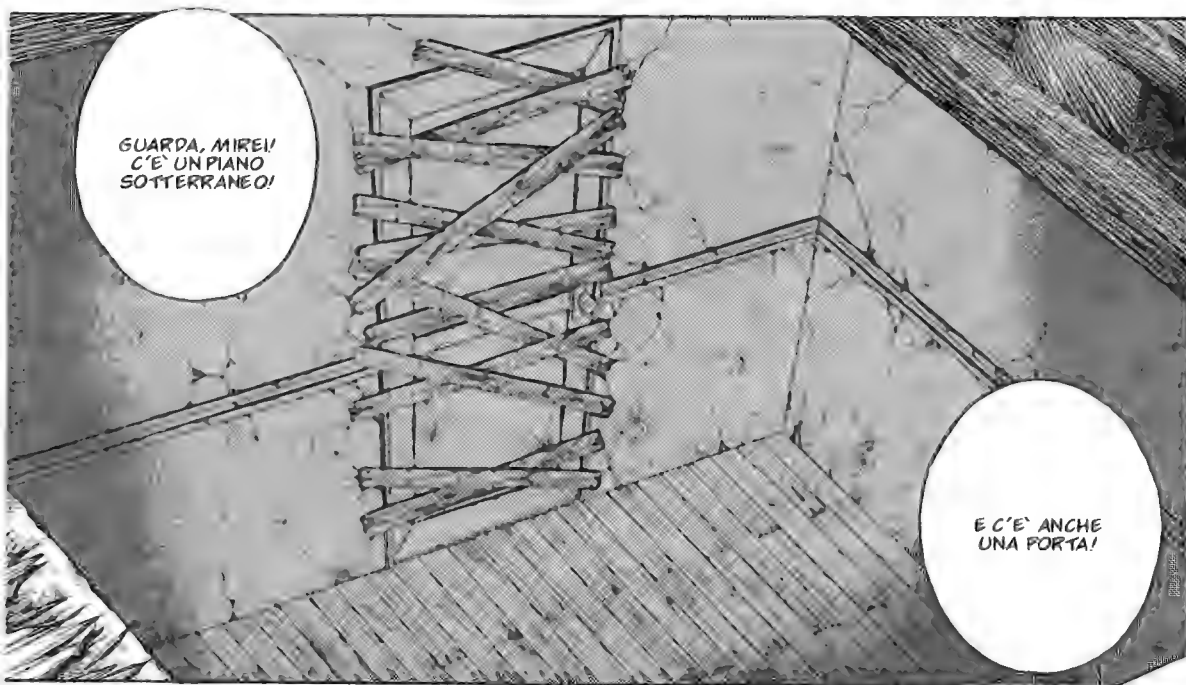
MA CHE...?!
SANGUE?!

E POI, È **COLPA MIA** SE ORA EMIRU SOFFRE...

CONTI-NUERÒ IO!

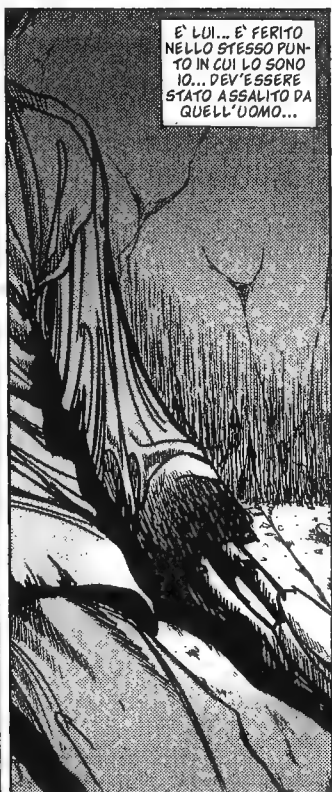
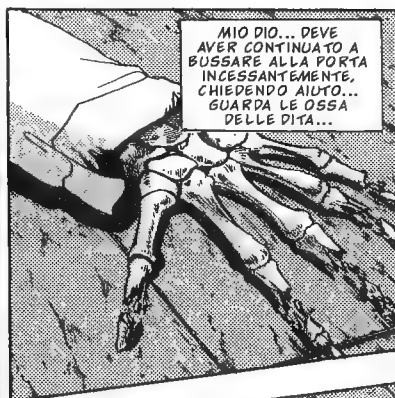
OH!
MIREI... .L'HO TROVATO!
YUTA...
KRAKK
KRRAKK
VLAM
E` UN NORMALISSIMO RIPOSTIGLIO SOTTO IL PAVIMENTO...
M-MA CHE...?
NO... LO SCANTINATO DEVE TROVARSI QUI!

KON KON

IL RUMORE DEL FONDO E` STRANO...
QUI SOTTO E` VUOTO...

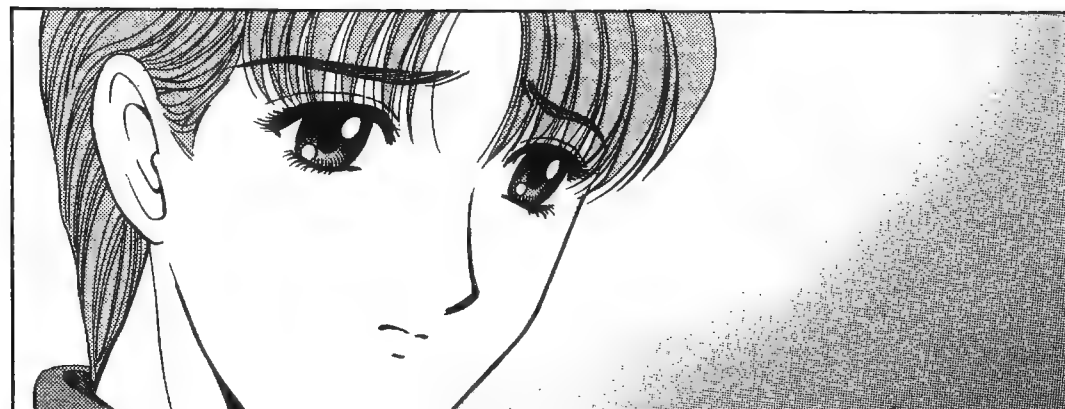
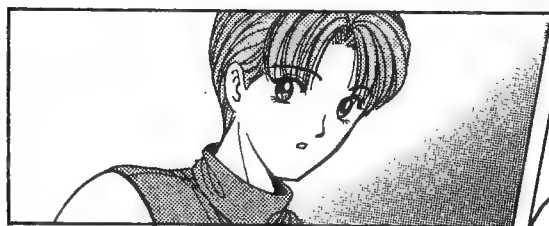
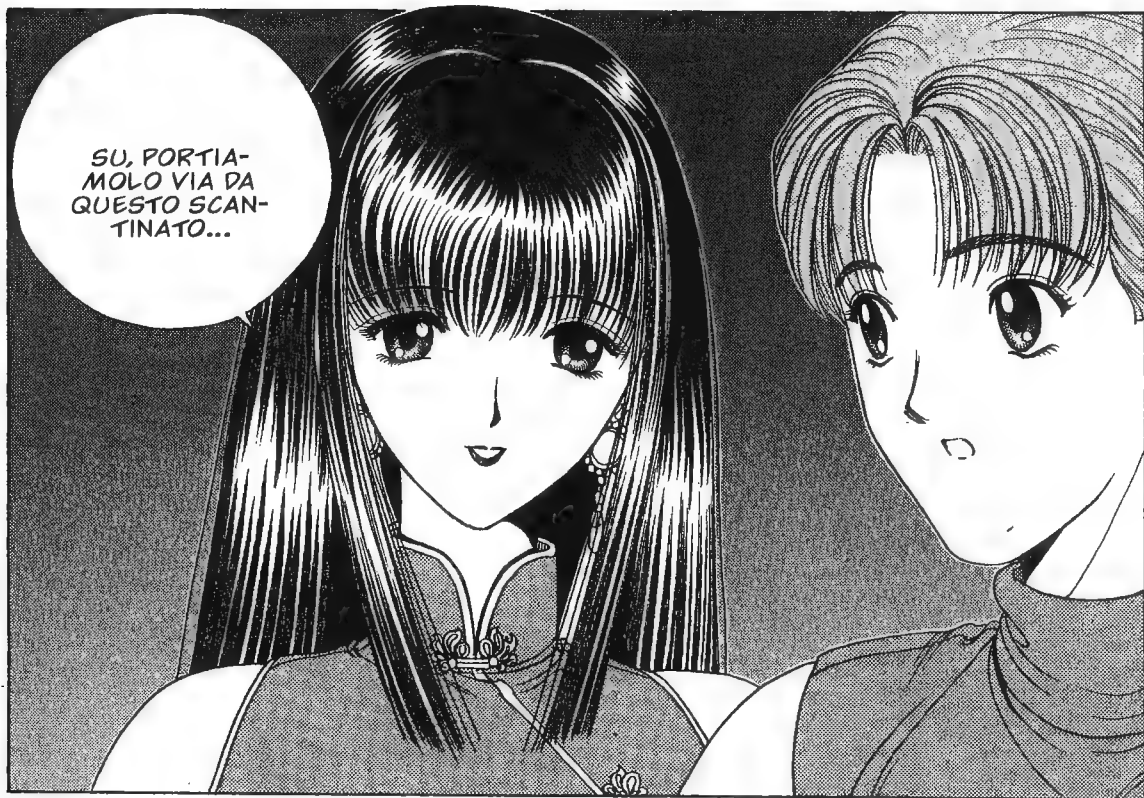
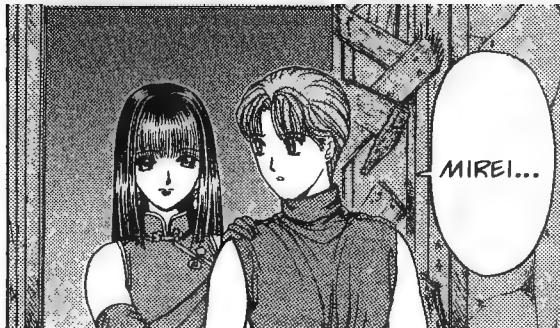
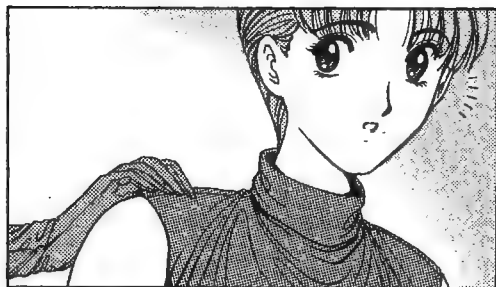
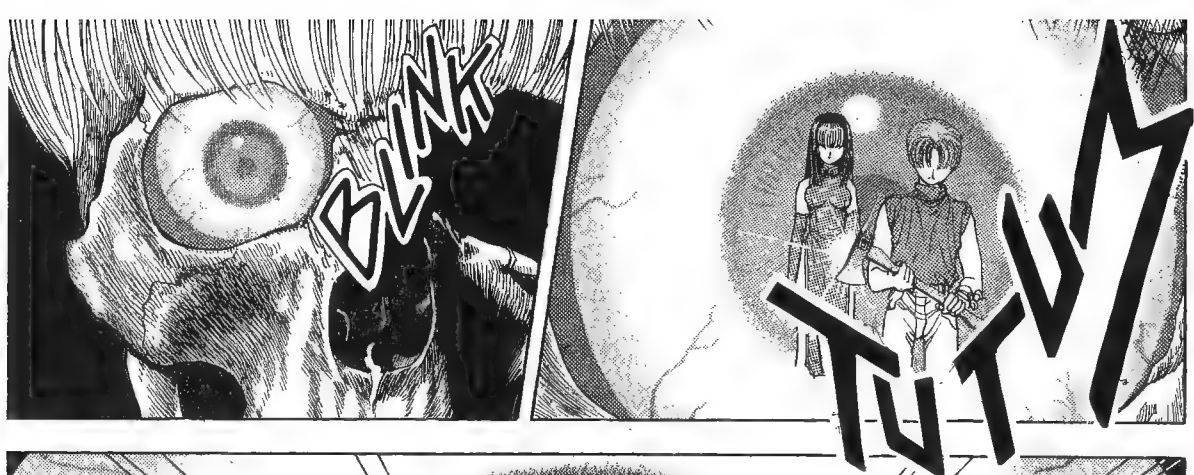
KLUMP
PARE CHE SI POSSA STACCARE...

GUARDA, MIREI! C'E` UN PIANO SOTTERRANEO!
E C'E` ANCHE UNA PORTA!

SEMBRA CHE QUESTA STANZA NASCOSTA SIA STATA COSTRUITA MOLTO TEMPO FA...
E` NATURALE CHE LA POLIZIA NON L'ABBIA SCOPERTA...

LA PORTA E` SBARRATA...
DEV'ESSERE RINCHIUSO QUI...

KRACKLER
SKREEE

E` LUI... E` FERITO NELLO STESSO PUNTO IN CUI LO SONO IO... DEV'ESSERE STATO ASSALITO DA QUELL'UOMO...

MIO DIO... DEVE AVER CONTINUATO A BUSSARE ALLA PORTA INCESSANTEMENTE, CHIEDENDO AIUTO... GUARDA LE OSSA DELLE DITA...

FORSE SOFFRIVA... O CONTINUAVA A PIANGERE...
LA SUA BOCCA E` RIMASTA APERTA...

QUESTO E` PROPRIO IL RAGAZZINO DELLA FOTO...

SU, PORTIAMOLO VIA DA QUESTO SCANTINATO...

BLINK
TUTUM
EWIM
AXE
TUTUM
RATTLE
RATTLE
RATTLE
STUMP

KRASH

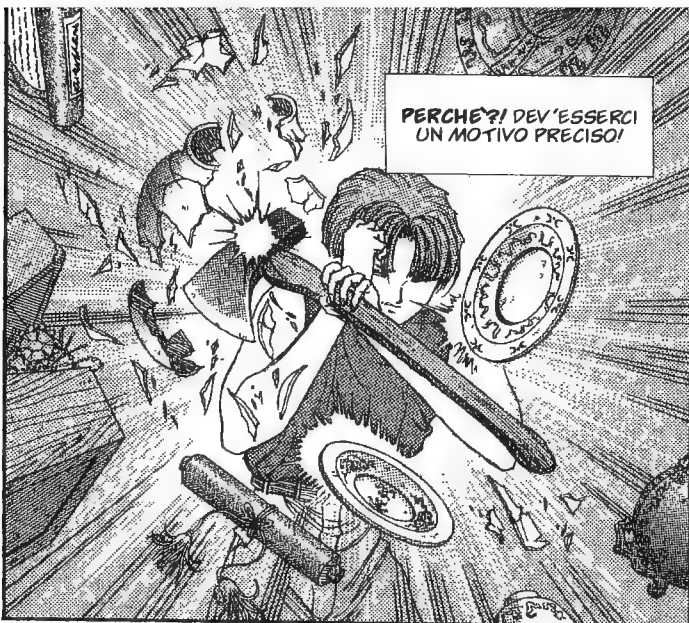
...E LUI CI AGGREDISCE CON UN FENOMENO DI POLTERGEIST!

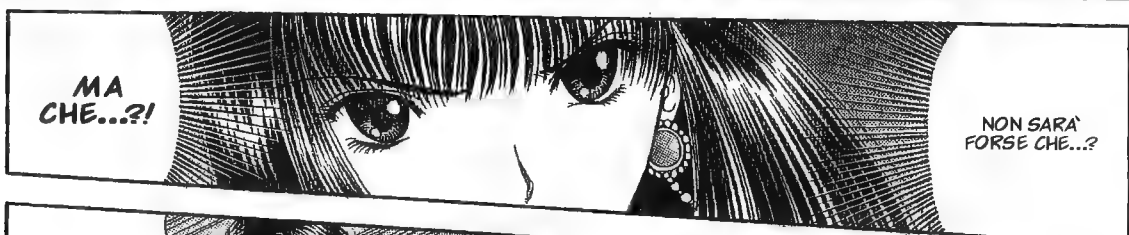
PERCHE` LO STA FACENDO?!

AAH!

AT-
TENTO,
YUTA!

THUMP
CRASH

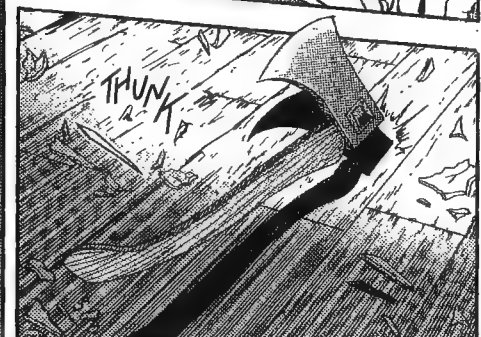
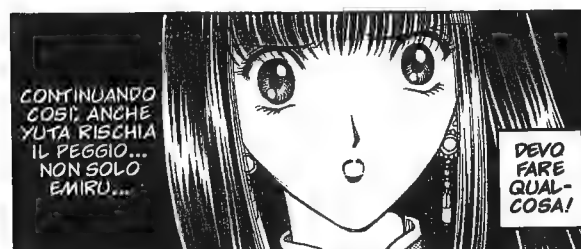
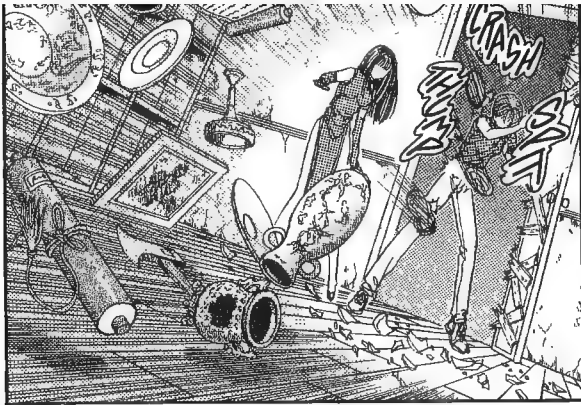
E SOPRATTUTTO, CHE SENSO HA...
...IL FATTO CHE STIA PRENDENDO DI MIRA YUTA?
THUMP
CRASH
BRAKK

PERCHE'?! DEV'ESSERCI UN MOTIVO PRECISO!

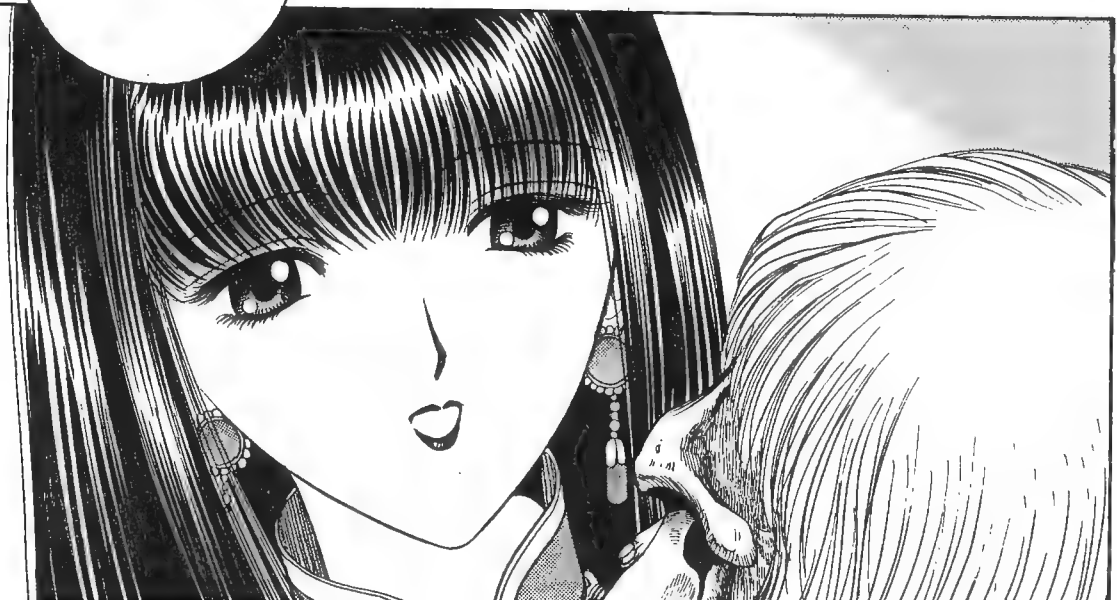
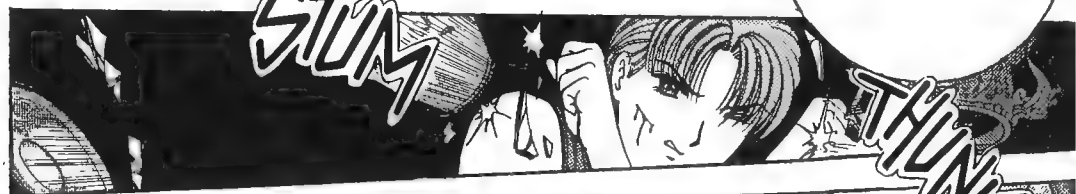
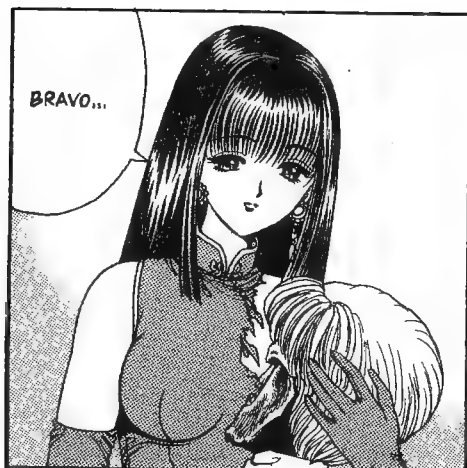
NON SARA' FORSE CHE...?
MA CHE...?!

M-MIREI? MA CHE?!
GETTALA IL PIU' LONTANO POSSIBILE!
YUTA! GETTA SUBITO VIA L'ASCIA CHE HAI IN MANO!
PER QUESTO HA PAURA!
STA VEDENDO IN TE L'UOMO CHE L'HA UCCISO!

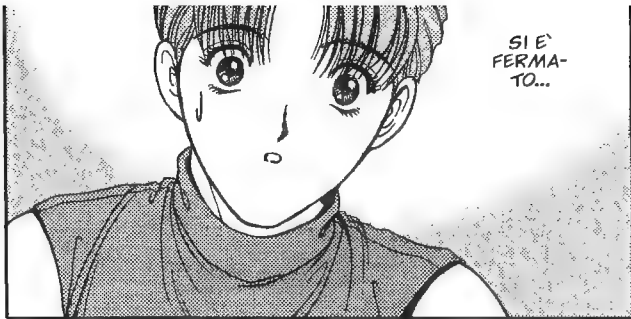
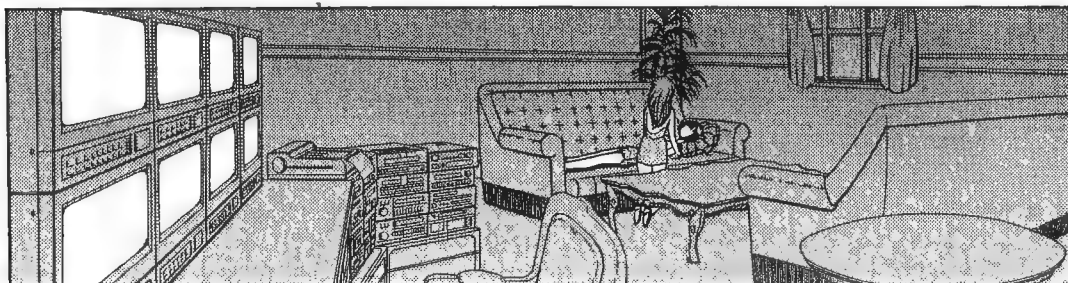
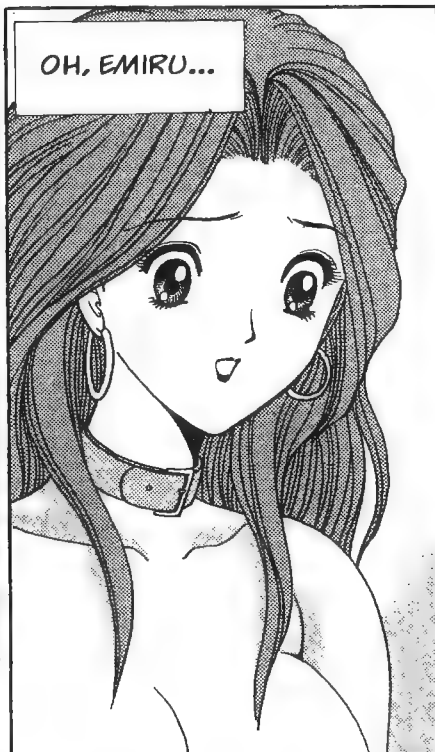
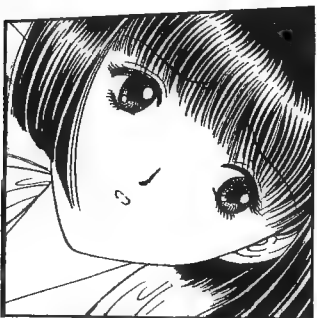
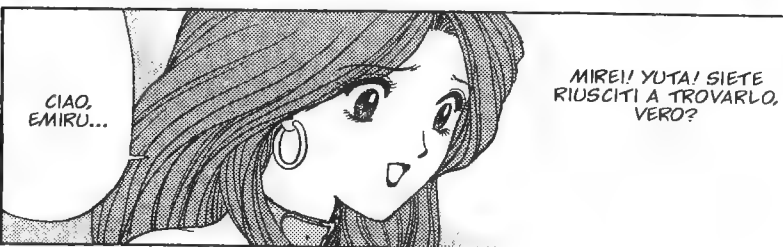
L'ASCIA! MA CERTO!
THUNK

CRASH
THUMP

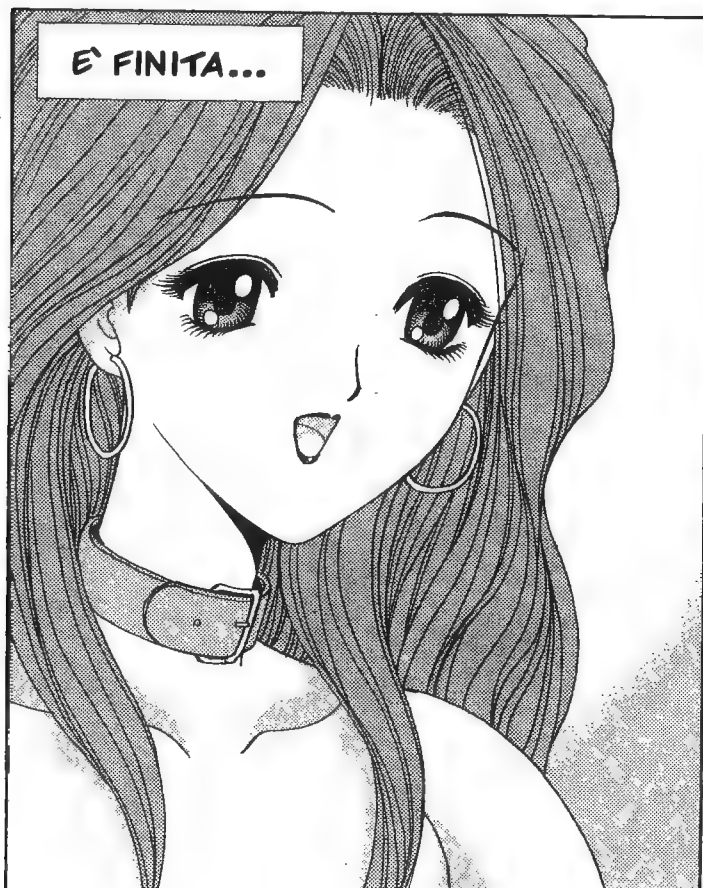
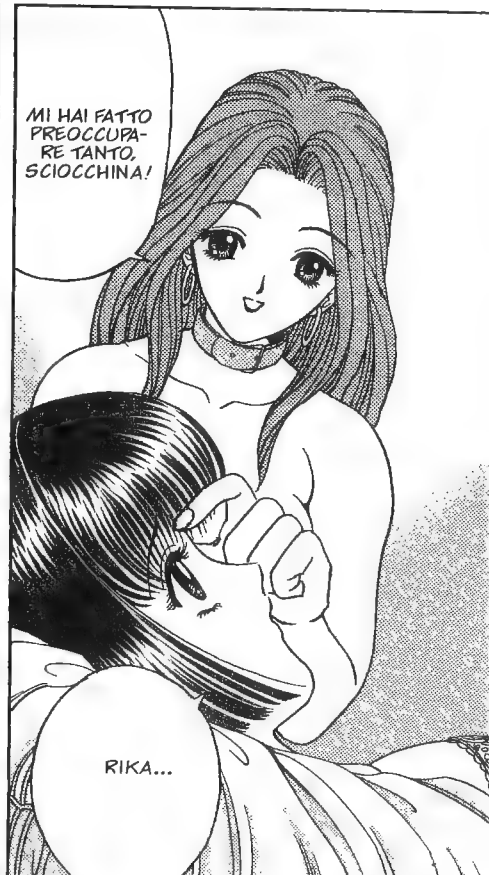
NONOSTANTE ABBIA ABBANDONATO L'ARMA, NON SI FIDA ANCORA...
SI E' SPAVENTATO...

CONTINUANDO COSÌ, ANCHE YUTA RISCHIA IL PEGGIO... NON SOLO EMIRU...
DEVO FARE QUALCOSA!

TAK

MIREI! SEI IMPAZZITA?!
CLANG
NON DEVI AVVICI-NARTI!
È PERI-COLOSO!
CRASH
SBANG
MIREI!
TAP
CLANG
CRASH
THUMP
RRIIP
RRIIP
MIREI!

THUNK
SIAMO QUI PER SALVARTI, MASATO...
CI HAI INVIATO UN MESSAGGIO CHIEDENDOCI AIUTO, VERO?
M-MIREI...

NON DEVI AVERE PAURA!
STUM
THUNK
PLOT
PLOP
THUM
SU, TI PREGO...

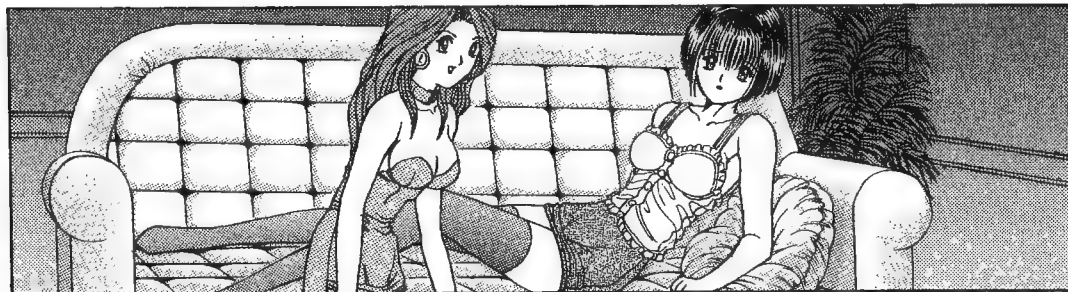
RIPOSA IN PACE, MASATO...

SI E' FERMA-TO...
DOVRO' CAMBIAR-LA...
ACCIDENTI... LA GARZA SI E' DI NUOVO MAC-CHIATA...
OH, EMIRU...
L'EMORRAGIA E' CESSATA!
OH!
...E LE FERITE SONO QUASI COMPLETAMEN-TE GUARITE!

RIKA...

MIREI! YUTA! SIETE RIUSCITI A TROVARLO, VERO?

CIAO, EMIRU...

MI HAI FATTO PREOCCUPARE TANTO, SCIOCCHINA!

RIKA...

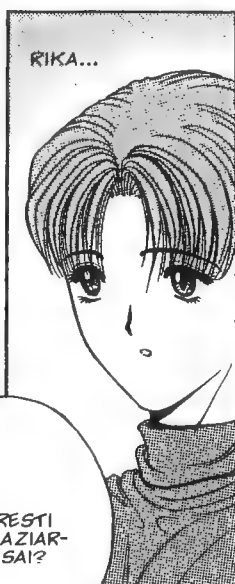
E` FINITA...

EMIRU! OH, EMIRU...

EMIRU...

MENO MALE...

SAI, YUTA SI E` DATO TANTO DA FARE PER SALVARTI!

OH, BE`...
ALL'INIZIO, PERO` SI E` COMPORTATO DA PERFETTO IMBRANATO!

RIKA...
COMUNQUE, DATO CHE EMIRU E` SALVA, DIMENTICHERO` QUEL PARTICOLARE...
DOVRESTI RINGRAZIARMI, SAI?

GRAZIE, YUTA...

LE PAROLE DI RINGRAZIAMENTO DI EMIRU MI IMBARAZZANO...

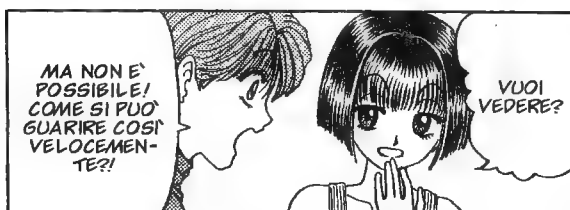
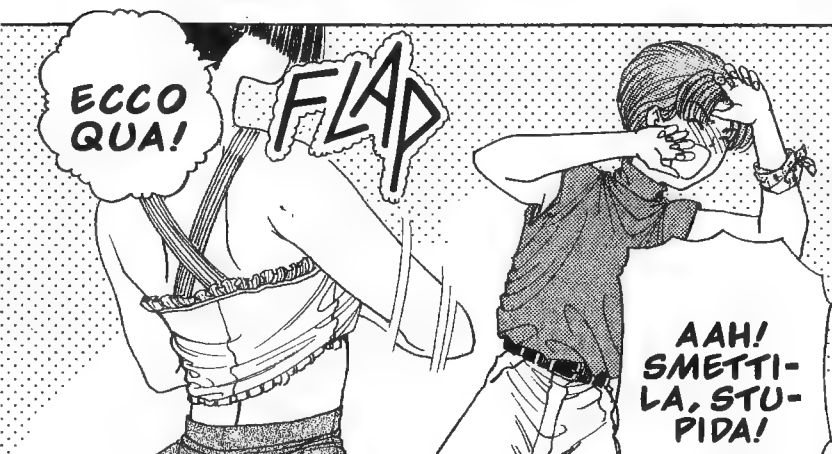
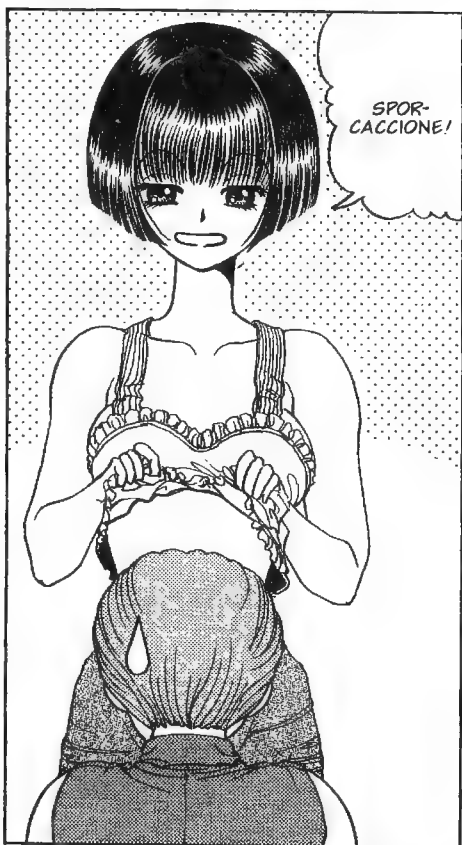
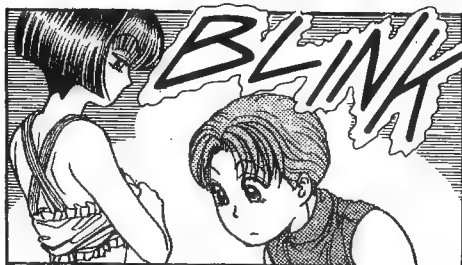
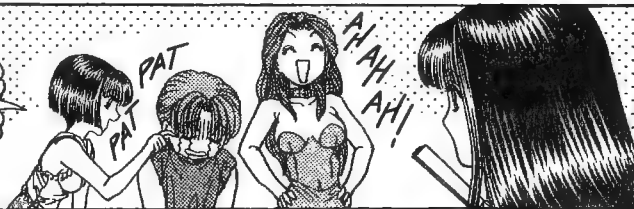
LEI NON LO SA...

...CHE E` STATA COLPA MIA, SE HA SOFFERTO...

PERDONAMI, EMIRU...

PERCHE` MI CHIEDI SCUSA?

SEI PROPRIO STRANO, YUTA!

TUTTO A POSTO, VERO?

SEI PROPRIO UN MAIALINO, YUTA!
AH AH!
SHOCK
NO! PROPRIO LEI... MI CONSIDERA UN MAIALE... NON E` POSSIBILE...
OH, GUARDATE... E` COME SE SI FOSSE SGONFIATO!
PAT PAT
AH AH AH!
SU, FINIAMOLA DI SCHERZARE!
DOBBIAMO SMONTARE TUTTI I NOSTRI ATTREZZI!
AGLI ORDINI!

FU COSÌ CHE LASCIAMMO LA CASA...

VI RINGRAZIAMO PER TUTTO CIÒ CHE AVETE FATTO!

GRAZIE MILLE!

...E LA MIA PRIMA INDAGINE SUI FENOMENI PARANORMALI SI CONCLUSE CON SUCCESSO...

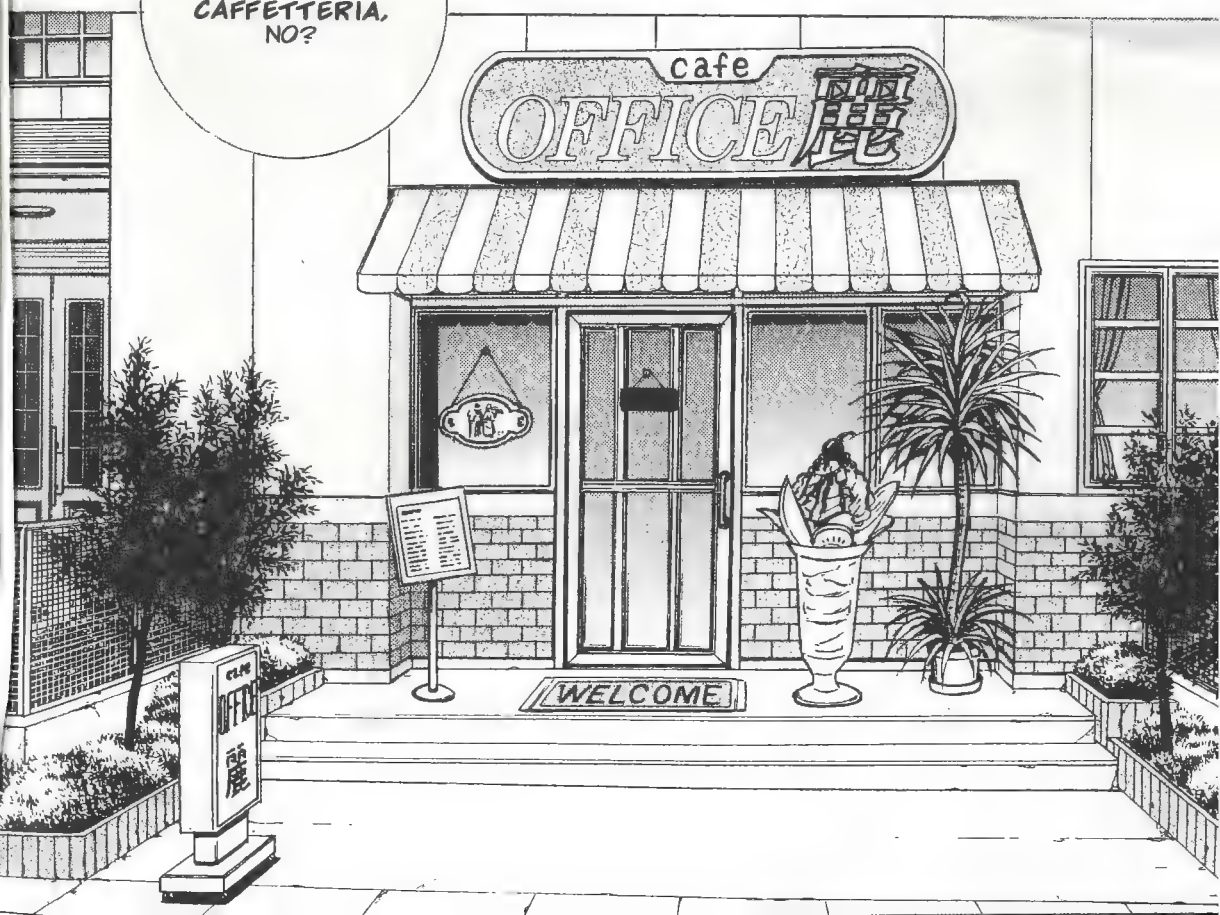
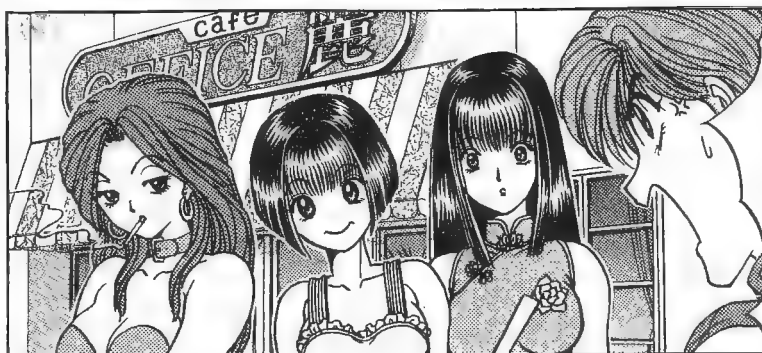
CONTEMPORANEAMENTE, LA SMISI DI ESSERE **SCETTICO**, E NON CONSIDERAI MAI PIÙ LA PROFESSIONE DELLE MIE SORELLASTRE UN'ATTIVITÀ **DISONESTA** E **TRUFFALDINA**...

SONO TRE BRAVE RAGAZZE...
MIREI... EMIRU... RIKA...

L'HO DECISO!
...E SONO ANCHE LA MIA NUOVA FAMIGLIA... PER CUI DEVO ASSOLUTAMENTE ANDARE D'ACCORDO CON LORO...

SKREEK
ECCOCI QUA, GENTE!
SIAMO DI NUOVO A CASA!

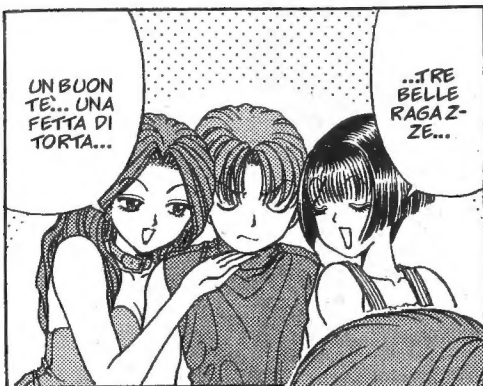
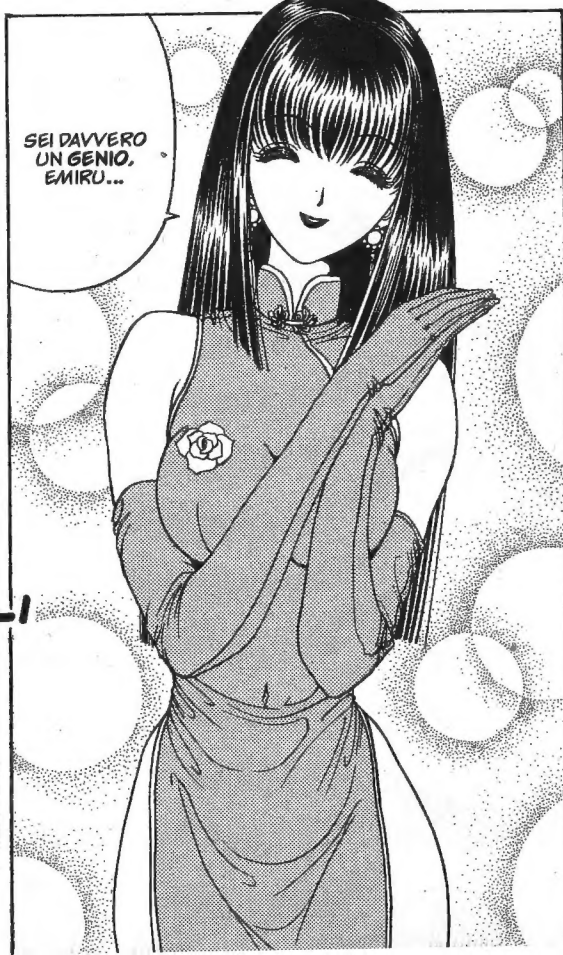
NON CI POSSO CREDERE!

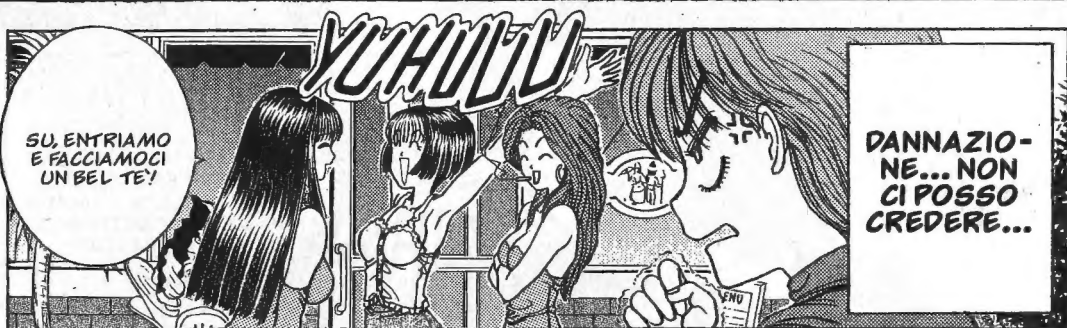
...MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?! COS'È QUESTO?!
EHI! MA... MA... MA...

COME COS'E`?! EPPURE E` BELLO GRANDE!
HAI BISOGNO DI UN OCULISTA?
cafe OFFICE麗
WELCOME
E` UNA CAFFETTERIA, NO?
cafe OFFICE麗
WELCOME

SEI DAVVERO UNO STUPIDO, YUTA...

CREDEVI **DAVVERO** CHE AVREMMO APERTO UN UFFICIO CON UN'INSEGNA **SOSPETTA** DEL TIPO AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI?

QUESTO E` UN **BUSINESS!** BISOGNA USARE IL **CERVELLO!**

HAI RAGIONE!

PIUTTOSTO CHE UN UFFICIO SERIO, O UN POSTO DALL'ATMOSFERA SOSPETTA, UNA CAFFETTERIA HA UN'ARIA MOLTO PIU` **INVITANTE!**

UN BUON TÈ... UNA FETTA DI TORTA...
...TRE BELLE RAGAZZE...
SICURAMENTE LA VOCE NON TARDERÀ A SPARGERSI!
PA! PA!
BISOGNA SAPER ATTIRARE I CLIENTI!
AHAHAH!
E PER FARLO, CI VUOLE L'ATMOSFERA GIUSTA, LA BELLEZZA FEMMINILE E UNO STOMACO SODDISFATTO!
OFFICE
cafe OFFICE
INOLTRE, IL FATTO CHE SI TRATTI DI UN CAFFÈ FUNZIONERÀ ANCHE COME DIVERSIVO PER LA CURIOSITÀ DEI NOSTRI VICINI DI CASA,
..ED EVITERÀ CHE SI CREINO INCOMPRENSIONI...
SEI DAVVERO UN GENIO, EMIRU...
È COME PRENDERE DUE PICCIONI CON UNA FAVA!
ALE'

QUESTE TRE PAZZE MI HANNO MESSO IN TRAPPOLA!

Cafe OFFICE 麗

OFFICE REI - CONTINUA

SUL PROSSIMO NUMERO: EXXAXXION, DI KENICHI SONODA!

1998: L'ANNO DEL DRAGO

DAI
LA GRANDE AVVENTURA

NEL NUMERO DI APRILE:
Crocodyne non è il solo temibile avversario a spaventare i nostri eroi, dal momento che entra in scena Hyunkel, assetato di vendetta nei confronti di Aban. Il maestro scomparso ha infatti ucciso il patrigno del giovane, che sfoga la sua rabbia su Dai, Pop e Maam.

DRAGON QUEST

NEL NUMERO DI APRILE:
L'universo di Dragon Quest è in continua espansione, e questo secondo appuntamento con le avventure di Arus segna un nuovo inizio per i nostri eroi! Sempre in cerca di avventura, il nostro impavido Yusha e il suo inseparabile Kira combattono contro i mostri demoniaci.

L'EMBLEMA DI ROTO

e a maggio,
il ritorno di...

DRAGON BALL
PRIMA RISTAMPA

ruggine, sangue e vomito!

Se cercate qualcosa di veramente forte,
avete solo due scelte...
O un calcio nello stomaco, o iscrivervi al
Liceo Kyokujitu per giovani disadattati sociali
con spina dorsale da raddrizzare.
Lasciate ogni speranza, oh voi che entrate a...

Fortified School

Fortified School
Storie di Kappa
aprile